

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

KOBOLD SCHACHTEL :
INSTALLATION INTERACTIVE

MÉMOIRE
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION
CONCENTRATION MULTIMÉDIA INTERACTIF

PAR
CHANTAL COURSOL

JANVIER 2009

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

AVANT-PROPOS

Notre installation interactive a pour thème la féerie. La féerie est très importante pour nous, car elle constitue souvent une échappatoire de notre quotidien. Il s'agit d'un sujet qui nous passionne énormément. Avec ce projet, nous voulons permettre aux gens qui nous connaissent de venir visiter l'intérieur de notre tête et, pour ceux qui ne nous connaissent pas, de découvrir un monde merveilleux peuplé de différents personnages.

Ce projet ne vise pas à couvrir tout ce qui se fait sur le thème de la féerie, mais plutôt à proposer l'exploration d'une petite partie de ce que la féerie représente. Nous voulons créer un endroit où chacun pourra explorer un univers fantastique et créer un point de départ à d'autres explorations faites par nous ou par les spectateurs qui seront venus visiter ce monde. Nous voulons créer un endroit propice à l'interaction, non seulement avec l'installation, mais avec les individus qui viennent voir celle-ci.

Pour la réalisation de ce projet, nous avons eu beaucoup d'aide qui nous a été fort utile. Nous voulons remercier, entre autres, M. Louis-Claude Paquin, professeur à l'École des Média à l'UQAM, d'avoir dirigé notre mémoire et nous avoir apporté l'aide nécessaire à sa réalisation. Nous voulons aussi remercier Dany Beaupré, Stéphane Larivière, Robert Chrétien, Éveline Le Calvez, Louis-Antoine Larose et Lucien Beauchamp pour le soutien technique, ainsi que Nicolas, Joan, Marilou, Réal, David, Houda, Isabelle et tous les autres que nous pourrions oublier. Sans eux, notre projet ne serait pas aussi complet.

TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS.....	ii
RÉSUMÉ.....	v
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE I	
LA FÉERIE.....	3
1.1 Qu'est-ce que la féerie ?.....	3
1.2 Quelques définitions.....	4
1.3 Approche anthropologique.....	6
1.4 Parcours d'artiste.....	8
CHAPITRE II	
LA RÉALISATION.....	10
2.1 Historique du projet.....	10
2.2 L'inspiration.....	12
2.3 Le type d'œuvre et le public visé.....	15
2.4 Esthétique générale de l'œuvre.....	16
2.5 Esthétique visuelle.....	17
2.6 Esthétique sonore.....	18
2.7 Esthétique de l'interactivité.....	19
2.8 Esthétique de la robotique.....	20
CHAPITRE III	
LES APPRENTISSAGES ET LES DIFFICULTÉS.....	21
3.1 Les personnages.....	21
3.1.1 Le Kobold.....	22
3.1.2 La Ielle.....	23
3.1.3 Le Ça.....	24
3.1.4 La Banshee.....	24

3.1.5	L'Homme Vert.....	25
3.1.6	Le Farfadet.....	26
3.1.7	L'Ondine.....	27
3.1.8	Le Gremlin.....	27
3.2	La robotique.....	28
3.3	Max.....	30
3.4	Le local.....	31
CHAPITRE IV		
	L'ÉVALUATION.....	33
4.1	Les connaissances des gens sur le monde de la féerie.....	33
4.2	Les questionnaires.....	34
4.3	Le prototype.....	37
	CONCLUSION.....	40
APPENDICE A		
	LE LIVRE DU PROFESSEUR.....	43
APPENDICE B		
	LES INSPIRATIONS.....	284
APPENDICE C		
	LES PLANS.....	292
APPENDICE D		
	LES QUESTIONNAIRES.....	299
APPENDICE E		
	LES LOGICIELS UTILISÉS.....	310
APPENDICE F		
	LA PRÉSENTATION.....	312
APPENDICE G		
	LES CD-ROM.....	316
	BIBLIOGRAPHIE.....	318

RÉSUMÉ

Ce projet se veut une exploration des thèmes de la féerie et du conte en utilisant l'installation interactive comme moyen de diffusion. Dans le document qui accompagne ce mémoire, nous retrouvons de l'information sur notre processus de création, sur les personnages que l'on retrouve dans le projet, sur les apprentissages effectués et quelques résultats que nous avons obtenus lors des évaluations de prototypes. Au départ, nous avons décidé de travailler sur les contes de fées et de recréer une soirée d'autrefois où les gens se réunissaient pour se faire raconter des histoires. Nous voulions créer un endroit favorable aux échanges entre les individus. Pour cela, nous avons créé une histoire autour d'un professeur qui aurait fait la découverte d'une boîte de Kobold. Il décide d'effectuer des recherches sur les Kobolds et tout ce qui se rattache à la féerie. À la mort du professeur, nous invitons le public à venir découvrir ses recherches. Les spectateurs peuvent lire les recherches faites par le professeur et explorer à leur tour l'intérieur de la boîte grâce à une caméra miniature placée sur une voiture téléguidée. Le fait de réunir différentes personnes autour d'un même objet qui doit être manipulé pour divulguer ses secrets permet de créer un dialogue entre les spectateurs et ainsi de réaliser notre première idée, soit de trouver un contexte favorable pour les échanges.

Mots clés : installation, interactivité, féerie, conte

INTRODUCTION

Ah, ne voyez-vous pas cette route étroite
Envahie d'épais buissons d'épines et de bruyères ?
C'est le sentier de la Vertu
Bien que peu de gens le recherchent.

Et ne voyez-vous pas cette large, large route
Qui s'étend au travers de la clairière aux lis ?
C'est le chemin de l'Iniquité
Bien que certains l'appellent la Route du Ciel.

Et ne voyez-vous pas cette jolie route
Qui serpente parmi les fougères de cette colline ?
C'est la route du beau Pays des Elfes,
Où toi et moi cette nuit nous égaierons.
J. R. R. TOLKIEN, « Le conte de fées » in *Faërie*

Certaines personnes aiment prendre le temps de relaxer. Pour cela, certaines d'entre elles lisent un livre ou regardent un film. Elles aiment se faire raconter des histoires, voir un monde à travers les yeux de quelqu'un d'autre. C'est ce que nous vous invitons à découvrir, un univers peuplé d'êtres imaginaires où tout peut arriver et où la seule limite est notre imagination. Nous vous proposons de découvrir le monde de féerie et celui du fantastique. Deux mondes très semblables et qui s'entrecroisent souvent. Pour cela, il vous suffit pour un instant de retrouver votre cœur d'enfant et de retrouver la capacité de s'émerveiller devant ce qui ne s'explique pas ou, comme dit M. Night Shyamalan dans *Lady in the Water* (2006), de retrouver sa capacité de voir le monde qui vous entoure tel qu'il est. Un enfant en très bas âge a la capacité de croire aux êtres que, une fois adulte, nous oublions ou rejetons. Prenons l'exemple du Père Noël. La majorité des enfants croient à ce monsieur sympathique. Ils croient que le Père Noël est capable de faire le tour du monde en une seule nuit et de descendre dans chacune des maisons pour aller porter des jouets aux enfants sages. Quand on demande comment il fait, l'enfant ne sait pas toujours quoi répondre. Il répond souvent :

« c'est magique », « parce que » ou « il a le pouvoir de le faire, car il a de la poudre magique ». Une fois adulte, nous ne nous contentons plus de ces réponses, nous voulons « savoir le pourquoi du comment ». Toute notre vie est expliquée et réglée au quart de tour. Si nous ne pouvons pas expliquer quelque chose, cela signifie que cette chose n'existe pas. Mais pour cette installation, nous vous invitons à vous remettre dans cet état d'esprit du « parce que », de seulement croire que cela peut arriver et qu'il n'y a rien d'important à savoir sur la façon dont les êtres féeriques sont arrivés là !

Nous vous invitons à comprendre une partie du monde de féerie et les êtres qui le peuplent. Nous vous invitons à faire connaissance avec les personnages de l'installation : la Banshee, l'Homme Vert, l'Ondine, le Farfadet, la Ielle et le Ça. Mais avant de découvrir les habitants, nous vous proposons de découvrir le monde qu'ils peuplent. Par la suite, nous vous expliquerons comment le projet a évolué au cours des dernières années. Nous traiterons des logiciels utilisés et de leur apprentissage dans la réalisation de ce projet. Finalement, nous parlerons des difficultés que nous avons rencontrées, que ce soit d'ordre pratique ou logistique.

CHAPITRE I

LA FÉERIE

En trois mots et une phrase
Je peux traverser des siècles
Et enjamber des continents.

NACER KHEMIR

Peut-être était-ce il y a bien longtemps, dans
les aurores du monde, qu'un enfant d'homme
assis seul sur un tertre a rêvé pour la première
fois ces royaumes. Ou plus
vraisemblablement n'était-ce pas plutôt
l'orchon d'une fée qui rêva de l'univers...

PIERRE DUBOIS, *Les Contes du Petit Peuple*

1.1 Qu'est-ce que la féerie ?

En général, notre connaissance de la féerie ne se limite souvent qu'aux contes de fées. Que ce soient ceux lus dans notre enfance, ceux vus à la télévision ou ceux que nous avons entendus. Nous pouvons donner quelques auteurs qui ont exploité le monde de la féerie comme les frères Grimm, Perrault, Andersen, Tolkien, qui sont les plus connus. Aujourd'hui, nous considérons ces auteurs comme des auteurs pour enfants ou pour les jeunes adolescents et leurs récits ne sont pas pris au sérieux. Leurs histoires ont été reléguées à la chambre à coucher, ce sont des histoires pour endormir. Bref, nous considérons ces récits comme de simples divertissements. Avant de commencer à réaliser notre projet, nous voulions avoir une idée des connaissances que les gens ont sur la féerie. Pour cela, nous avons remis un questionnaire aux personnes de notre entourage (voir appendice D). Une des questions était

de nous nommer un personnage féerique. La majorité nous ont nommé la fée Clochette, qui a été popularisée par Walt Disney dans le film *Peter Pan* (1953). Ils ont aussi fait mention de la fée marraine de *Cendrillon* (1950), aussi popularisée par Walt Disney ainsi que Ariel, *La Petite Sirène* (1993), encore réalisé par Walt Disney. En d'autres termes, la majorité des personnages de féerie mentionnés par les gens proviennent des films de Walt Disney. Et si la féerie était plus que ça ? La féerie est un univers très vaste et complexe qui regroupe de minuscules femmes avec des ailes dans le dos, mais aussi une grande variété d'êtres : des plus petits comme les Pilliwiggins, aux plus grands, les géants, ainsi que de la plus gentille, comme la dame Blanche, à la plus cruelle, la Muzayyara. Il y a autant d'êtres féeriques différents qu'il peut y avoir d'êtres humains différents. Nous retrouvons les êtres féeriques partout sur terre et à toutes les époques. Et chacun de ces êtres possède des caractéristiques uniques qui le différencient des autres.

1.2 Quelques définitions

Mais avant d'aller plus loin, il nous faut faire la différence entre les différents récits où nous retrouvons des êtres féeriques. Tout d'abord, il y a les récits folkloriques qui sont un véhicule de la mémoire collective. Ces récits sont transmis de bouche à oreille depuis des générations. C'est le savoir du peuple. Nous y retrouvons des productions culturelles : les légendes, les contes, les croyances populaires, les rites, etc. Autrefois, on disait que ce qui était du folklore ne devait pas être pris au sérieux. C'est souvent un récit imagé du mode de vie et du quotidien du peuple. Parce que les récits folkloriques sont transmis oralement, certains de leurs éléments ont été changés par leur conteur pour les rendre plus magiques, ainsi que plus accessibles à son auditoire. Les récits se font ainsi façonner par le temps et deviennent des contes de fées comme ceux que nous connaissons aujourd'hui.

Ensuite, il y a les contes, des récits qui sont ordinairement transmis de bouche à oreille. Ils sont présents dans toutes les cultures et à différentes époques. Ils comportent des variantes qui sont soit très minimes soit radicales. Ces variantes visent à plaire à chaque public visé et à chaque époque où le conte a été raconté. Par la suite, les contes ont été

transcrits et ainsi réunis dans des livres. Les frères Grimm trouvaient important de réunir ces contes car c'était un héritage de la culture locale. C'est dans cette optique que les frères Grimm ont éliminé certains contes de leurs premiers recueils lors de la réédition de ceux-ci. Ils ne voulaient que garder les contes qui reflétaient leur pays, l'Allemagne. Ainsi, nous avons une trace des histoires d'antan. Maintenant, la majorité des contes sont des contes de fées.

Par la suite, il y a le fantastique, récit littéraire mêlant le réel et le surnaturel. Le récit fantastique est souvent un récit imaginaire où tout peut arriver. On pourrait prendre comme exemple la série de romans de J. K. Rowling sur Harry Potter. Rowling réussit à mettre en scène un monde de sorciers qui vivent en étroite collaboration avec le monde des moldus, les êtres humains n'ayant aucune capacité magique. Le tout a été écrit pour que nous croyions cette collaboration possible et que personne ne la mette en doute. Nous pouvons trouver quelques récits fantastiques qui étaient des commandes. Prenons l'exemple de Selma Lagerlöf qui avait le mandat du ministère de l'Éducation suédois d'écrire un récit pour l'apprentissage de la géographie de la Suède. Elle a écrit *Le Merveilleux Voyage de Nil Holgersson à travers la Suède*. Ce sont les aventures d'un jeune garçon et d'un lutin qui voyagent à dos d'oie à travers la Suède.

La légende ressemble beaucoup au conte mais, à la différence de celui-ci, elle raconte l'histoire d'un personnage précis qui se passe dans un lieu précis. Ce qui est important dans ces histoires n'est pas le récit lui-même, mais plutôt les personnages qu'elles mettent en scène. Ces histoires étaient aussi d'origine orale mais, très rapidement, elles ont été écrites pour être lues lors des événements importants : les repas, les cérémonies religieuses, etc. On retrouve dans les légendes une histoire vraie embellie avec du merveilleux. Le merveilleux est une acceptation du surnaturel, sans aucune réaction et questionnement par les personnages de l'histoire, ni par le lecteur. Nous pouvons prendre l'exemple de l'histoire entourant la Bête du Gévaudan. Cette Bête, un monstre ne ressemblant à aucun animal connu, a terrorisé le Gévaudan et le sud de l'Auvergne vers 1765, mais sans vraiment se faire prendre. Par la suite, le docteur Puech a affirmé que « la Bête du Gévaudan n'a jamais existé en tant qu'animal ; ses crimes ont été commis par un fou sadique, et les loups n'ont fait que se

repaître des cadavres »¹. Nous pouvons penser aussi aux récits arthuriens. Une des légendes très présente est celle d'Excalibur : une épée qui est prisonnière de la roche et dont seul un coeur pur peut l'en extraire. Celui qui réussira à la sortir ralliera le peuple des hommes et celui d'Avalon et sera protégé par ce dernier.

La fable est un court récit écrit soit en prose, soit en vers, et qui a un but didactique. Le fait de raconter une fable permet d'effectuer un apprentissage. Prenons l'exemple des *Fables* de La Fontaine. À la fin de chacune d'elle, il y a une morale qui permet souvent de mettre en garde les gens. Jean de Lafontaine a souvent dit : « Je me sers des animaux pour instruire les hommes ».

1.3 Approche anthropologique

Aujourd'hui, il y a quelques parents qui veulent donner une éducation « sérieuse » à leurs enfants, loin de toute distraction, et qui doit absolument refléter la réalité. Les enfants ne peuvent lire des histoires où se mêlent le surnaturel et l'imaginaire. Les parents croient que ces histoires les empêcheront de se préparer à leur vie future. Dans une édition récente des *Contes* de Charles Perrault, nous retrouvons une préface de P.-J. Stah qui nous raconte une histoire de ce genre. Une de ses amies défendait à son fils de lire tout livre parlant de merveilleux. Mais avant que M. Stah puisse demander à la mère pourquoi elle refusait catégoriquement à son fils de lire de tels livres, le garçon est arrivé en pleurant. Il venait de se faire un bobo. La maman lui a dit de venir ici pour avoir un « béqué bobo ». Alors, M. Stah a vu que la vie de tous les jours est remplie de moments féériques, même quand nous tentons de nous éloigner de cette façon de penser.

Nous allons davantage parler du conte de fées, mais cela inclut les autres formes de récits fantastiques. Nous avons tenté de trouver l'origine du conte de fées, sans vraiment trouver la première apparition. Dans chaque société, nous pouvons retrouver des contes plus

¹ LOUIS, Michel, *La Bête du Gévaudan*, Paris, Perrin, 2003, p. 278

ou moins semblables avec des thèmes récurrents. Ces contes ou légendes mettent souvent en scène les mêmes personnages : une bonne fée, une méchante sorcière, des animaux qui parlent, etc. Nous pouvons dire que les contes sont très anciens. Nous pouvons retrouver « des choses qui y ont trait [...] dans des documents très primitifs ; et on les trouve universellement, partout où il existe un langage »². Plusieurs chercheurs ont tenté de remonter à l'origine des contes sans y arriver. Ils ont remarqué que « le conte n'a pas une racine unique. Pour les diverses versions d'un même conte, de nombreuses racines se mêlent à celles d'autres contes »³.

Certaines personnes voient ces personnages comme une pure invention, mais « ces légendes sont nées de l'imagination des hommes - entre science et fiction, réalité et idéal, du rêve au cauchemar. Ces mensonges sont vrais. Ils relèvent de la vérité virtuelle - invraisemblable, mais... »⁴ Souvent ces êtres imaginaires sont la représentation de choses que nous ne comprenons pas. Dans certaines croyances, nous attribuons un être féérique à chaque catastrophe naturelle. Par exemple, les gens pensaient que les violentes tempêtes maritimes étaient causées par le chant des sirènes, d'où les nombreux naufrages qu'elles auraient occasionnés, ou que les tremblements de terre étaient causés par un dragon endormi qui bougeait en rêvant ou par des nains qui creusaient autour du dragon et le réveillaient.

Les contes de fées sont présents dans nos sociétés depuis des générations. Le conte remplit plusieurs fonctions, dont celle d'entrer en contact avec ses proches. C'était un des prétextes, anciennement, pour que les gens se réunissent autour d'un feu pour se raconter des histoires : « Nous savons à présent qu'il existe une catégorie de contes de fées collectifs, transmis de générations en générations - une sorte de savoir commun à tous. »⁵ Le fait de se réunir autour du feu permettait de garder contact avec ses voisins et amis durant les longues soirées d'hiver. Une autre fonction du conte était d'être utilisé comme moyen pour éduquer la population et souvent la mettre en garde. Prenons l'exemple de Jean qui cria aux loups. Grâce à ce conte, nous apprenons que nous ne devons pas faire semblant d'être victime ou en

² TOLKIEN, J. R. R., *Faërie*, Paris, Pocket, 1992, p. 151

³ DEMERS, Jeanne, *Le Conte: du mythe à la légende urbaine*, Montréal, Québec Amérique, 2005, p. 11

⁴ LOUIS, Patrice, *À Dormir Debout*, Paris, Arléa, 2006, p. 7

⁵ VON FRANZ, Marie-Louise, *L'Ombre et le mal dans le conte de fées*, Paris, La Fontaine de Pierre, 1980, p. 24

danger, car quand nous le sommes vraiment, personne ne vient à notre secours. Il y a les contes de Charles Perrault qui ont été écrits pour éduquer ses enfants qui venaient de perdre leur mère. À la fin de chacun de ses contes, nous retrouvons une moralité, mais aujourd'hui, nous ne nous rappelons que les « contes tout sec » comme le disait Perrault. Pour lui, le conte était un moyen pour éduquer les enfants, car ceux-ci pouvaient apprendre des vérités sur la vie mais avec des histoires qu'ils pouvaient comprendre. Les contes d'aujourd'hui sont plutôt là pour raconter une histoire. Ils ne sont pas là pour nous mettre en garde, mais seulement pour nous divertir ou voir notre monde d'une autre façon.

1.4 Parcours d'artiste

Nous avons su garder notre cœur d'enfant très longtemps car, encore aujourd'hui, les êtres féeriques peuplent notre imagination. Il suffit qu'il manque de l'électricité pour croire que les Gremlins, esprits farceurs qui sont des habitués de la technologie, veulent nous faire peur ou seulement nous jouer un tour. Nous croyons ne pas être les seules à aimer ce genre, la féerie, sinon comment pourrions-nous expliquer les succès de films ou de livres tels qu'*Harry Potter* ou *Le Seigneur des anneaux* ? Pour nous, les êtres féeriques sont très nombreux et ont plusieurs visages : tous les personnages dits surnaturels (démon, dieux, vampires, fées, lutins, etc.) peuvent être considérés comme étant des personnages de féerie. La féerie est aussi le nom d'un type de spectacle où les effets utilisés sortent de l'ordinaire. Les films de Méliès ont souvent été considérés comme étant les premiers films féeriques, car le monde qu'ils inventaient était propice à l'imagination. Aujourd'hui, les films que nous nommons des films féeriques portent maintenant le nom de films fantastiques ou films de science-fiction. C'est en nous basant sur Méliès et sur plusieurs autres cinéastes que nous avons découvert le monde de la féerie, monde imaginaire où tout peut arriver, comme tuer de méchants extra-terrestres à coups de parapluie (*Voyage au centre de la lune*, 1902). Nous avons repris contact avec la féerie grâce aux livres de Pierre Dubois : *La Grande Encyclopédie des fées*, et *Les Contes de féerie*. Nous avons découvert que les êtres féeriques se retrouvent dans tous les pays et qu'il y a des contes qui proviennent d'un peu partout. Nous pouvons penser aux *Contes des mille et une nuits*, pour les contes arabes et aux *Contes*

de pluie et de lune, pour les contes du Japon. Nous ne nous contentons pas que de la littérature, nous nous intéressons à toutes les formes d'art qui traitent du thème de la féerie, comme le cinéma, les arts visuels, etc. Nous tentons de regarder le monde qui nous entoure avec les yeux d'un créateur. Si nous voulons reproduire une partie de la réalité, c'est pour que le spectateur ne se sente pas trop confus et se laisse aller à la contemplation d'un monde nouveau.

Nous avons terminé un baccalauréat interdisciplinaire en art : concentration cinéma et vidéo, et nous avons expérimenté plusieurs domaines artistiques, que ce soit la performance vidéo, l'installation, le vidéo-clip, etc., en incluant très souvent des personnages fantastiques : une enfant vampire, des monstres de garde-robe ou de dessous de lits, des zombies, et plusieurs autres. Nous avons privilégié ces personnages pour plusieurs raisons. Tout d'abord, le fait de mettre en scène des personnages imaginaires permet de porter un regard critique sur notre société sans toutefois tomber dans les stéréotypes et sans offusquer les spectateurs. Par la suite, nous pouvons mettre en scène notre propre vision du monde ou montrer comment nous voudrions qu'il soit.

Nous croyons que grâce à cette installation, nous allons pouvoir rassembler une grande majorité d'individus, car nous avons pour ce projet un thème universel : la féerie. Dû à un engouement de plus en plus grand pour le fantastique et la féerie, nous croyons qu'il sera d'autant plus facile de pouvoir rejoindre différentes personnes, peu importe le milieu d'où elles proviennent. Nous croyons que chaque spectateur pourra se retrouver et comprendre cette installation.

CHAPITRE II

LA RÉALISATION

-Donc, continua-t-il avec bonne humeur, il devrait y avoir une fée pour chaque fille et garçon.

-Pourquoi ça, il devrait ? Et pas il y a ?

-Parce que, vois-tu, les enfants savent tant de choses maintenant, que très vite ils ne croient plus aux fées, et chaque fois qu'un enfant dit: « Je ne crois pas aux fées », il y en a une quelque part qui tombe morte.

JAME MATTHEW BARRIE, *Peter Pan*

2.1 Historique du projet

Le projet a passablement évolué depuis la première fois où nous avons soumis l'idée de faire une installation sur le thème de la féerie. Au départ, nous avons voulu faire une forêt grandeur nature où chaque coin apporterait de l'information sur le thème de la féerie. Par exemple, un des coins serait occupé par les oeuvres littéraires, un autre par l'art vidéo, un autre par l'art visuel, et le quatrième coin par la performance. Mais nous avons trouvé que l'ampleur de la réalisation d'un tel projet était beaucoup trop grande et que le spectateur trouverait qu'il y a trop d'informations. Surtout, nous ne voyions pas l'intérêt de faire une énumération d'oeuvres où nous retrouvons le thème de la féerie. Nous voulons plutôt faire découvrir aux spectateurs un nouvel univers. Par la suite, nous avons gardé l'idée de la forêt grandeur nature et le spectateur était invité à faire la chasse aux êtres féériques, un peu comme la chasse aux sorcières à l'époque de l'Inquisition. Pour cela, nous avons pensé

remettre à chaque spectateur un livret leur disant quels êtres féeriques ils pouvaient retrouver dans cette forêt et quelle était la meilleure façon des les attraper et, finalement, ce qu'ils pouvaient faire avec ces êtres. C'était une façon de faire un lien avec le livre *Le Marteau des Sorcières* qui expliquait aux inquisiteurs la façon de distinguer la sorcière de la femme. Le spectateur était invité à prendre part à cette chasse et il devait trouver où se cachaient les êtres féeriques pour pouvoir apprécier l'installation. Mais en y réfléchissant, nous ne voulions pas mettre le spectateur dans un contexte de chasse, car ce que nous tentons de démontrer par ce projet, c'est que les êtres féeriques peuvent être partout et que souvent ils sont nécessaires à la nature. Il faut plutôt apprendre à vivre avec ces êtres et non les chasser. Nous voulions aussi démontrer l'importance de ces êtres dans notre environnement et surtout nous ne voulions pas refaire les mêmes erreurs que l'Inquisition. Ces femmes dites sorcières étaient souvent inoffensives et elles ont été tuées pour rien. Par la suite, nous avons décidé d'inviter le spectateur à venir observer la nature qui l'entoure pour prendre conscience de la richesse de celle-ci. Nous voulions créer un endroit où le spectateur devait prendre le temps d'observer et être attentif aux petits détails. Le problème que nous avons rencontré était la réalisation d'une forêt grandeur nature. Nous trouvions qu'il était impensable de créer un tel endroit, mais surtout de trouver un local assez grand pour accueillir une forêt. Suite à quelques conseils, nous avons décidé de travailler sur de la miniature. Ainsi, nous avons la possibilité de créer un monde imaginaire très riche au niveau visuel et en même temps un peu plus facile à réaliser. Nous avons fait plusieurs recherches sur le thème de la miniature et nous avons vu des reconstitutions de batailles avec des soldats de plomb qui étaient très réalistes. La grosseur des personnages est proportionnelle à la grandeur du décor : la forêt et les habitations sont beaucoup plus grandes que les soldats. Nous avons remarqué dans nos recherches sur le sujet des figurines de plomb, des modèles qui représentent des fées, des squelettes, des vampires, des gobelins. Nous croyons qu'un petit monde se prête bien à l'expérience que nous voulons créer, car la miniature est un excellent outil pour travailler le côté féerique. Il nous permet d'utiliser les matériaux qui se trouvent autour de nous et, avec un peu d'imagination, nous pouvons inventer un monde merveilleux, mais en même temps proche de notre réalité. Étant donné que notre projet se veut la représentation d'un monde imaginaire, il n'est pas important que tout soit réaliste, il est donc beaucoup plus facile à réaliser.

2.2 L'inspiration

Notre inspiration est très variée et c'est souvent une excellente source de réflexion. Nous observons le monde qui nous entoure pour trouver un lien entre notre projet et le monde réel. Nous voyons ce qui se fait dans le monde de l'art et quelques fois nous nous en inspirons pour créer notre propre univers. Notre principale source d'inspiration, et ce depuis de nombreuses années, vient des films de Walt Disney (voir appendice B). Depuis notre plus tendre enfance, nous avons réellement cru qu'une fée Bleue (*Pinocchio*, 1940) pouvait venir exaucer nos souhaits les plus chers, que si nous étions gentille avec les animaux, ceux-ci viendraient nous aider à faire le ménage (*Blanche-Neige et les sept nains*, 1937 et *Cendrillon*, 1950), que si nous écoutions très attentivement, nous pourrions entendre les ours chanter : « Il en suffit vraiment très peu, vraiment très peu pour être heureux... » (*Le Livre de la jungle*, 1967). En même temps, nous avons découvert la revue *Raconte-moi une histoire*, une revue accompagnée d'une cassette dans laquelle il y avait des contes qui provenaient de tous les pays. Ainsi, nous pouvions regarder les images pendant que nous nous faisions raconter un conte. C'est de cette façon que nous avons découvert les contes les plus célèbres des frères Grimm, de Charles Perrault, d'Hans Christian Andersen, et de plusieurs autres. Très tôt, nous nous sommes intéressée à l'inspiration de Walt Disney pour ses films et c'est grâce à ça si nous nous sommes intéressée à Lewis Carroll et Rudyard Kipling. Nous ne nous sommes pas seulement intéressée aux contes, mais à tout ce qui avait un lien avec le merveilleux.

Par la suite, nous avons découvert Pierre Dubois avec *La Grande Encyclopédie des fées* (voir appendice B). À l'intérieur, nous avons retrouvé certains de nos personnages préférés : Morgane et Viviane de la légende du roi Arthur, les sirènes, la Dame Blanche, etc. Mais nous avons aussi découvert des personnages dont nous ignorions jusque là l'existence : le Mei, la Trouille-de-Nouille, la Groac'h, etc. C'est à partir de ce moment que l'idée d'un projet ayant pour thème la féerie a commencé à faire surface. Nous voulions faire découvrir de nouveaux êtres féériques aux gens. Nous avons commencé à lire tout ce qui avait un rapport de près ou de loin avec la féerie et les contes. Nous avons découvert Édouard Brasey qui a écrit plusieurs livres sur le thème de la féerie. Les livres d'Édouard Brasey sont un

complément des livres de Pierre Dubois. Dubois fait l'inventaire de personnages en donnant une courte description de leur apparence, de leurs habitudes, de leurs moeurs, de leurs activités, etc., tandis que Brasey va beaucoup plus loin avec les personnages qu'il a décidé d'exploiter. Souvent les personnages qu'il présente sont en fait une grande famille à l'intérieur de laquelle nous retrouvons le nom de certains personnages. Par exemple, dans le livre *Nains et Gnomes*, nous retrouvons des nains d'un peu partout dans le monde. Ils se nomment Brownies, Wichtkein, Cluricaunes, Kobolds, dans ces livres. Nous pouvons apprendre comment les gens vivaient avec ces entités et comment ils interagissaient avec eux. C'est à partir de ces deux auteurs que notre projet a commencé à prendre forme. Nous avons aussi lu les livres de Marie-Louise von Franz qui proposent une approche psychanalytique des contes de fées. Chacun des livres propose une analyse du conte de fées sous différents angles : l'interprétation, l'individualité, la femme, le mal, l'ombre. Grâce à ces ouvrages, nous avons découvert différents contes et surtout différentes versions d'un même conte et, ainsi, nous avons compris que le fait de travailler sur un thème aussi universel va permettre de toucher un plus grand nombre de personnes. Les différentes approches que nous retrouvons dans les livres de Marie-Louise von Franz nous ont permis d'aborder notre projet sous différents angles et d'aller plus loin dans notre réflexion.

À partir du moment où nous avons décidé de travailler sur la miniature, nous avons voulu trouver des artistes qui travaillaient à partir d'éléments de la nature ou dans la nature même. C'est à ce moment que nous avons vu dans le journal *Le Devoir*, du samedi 20 décembre 2003, un article qui parlait de la collection de vêtements printemps-été de la maison Ellwand (voir appendice B). Ce créateur de mode se spécialise dans les robes féeriques. Ces robes sont créées pour les fées elles-mêmes, donc elles sont de la grandeur de celles-ci : miniature. Il n'utilise que les matériaux qu'il peut trouver dans la nature pour élaborer ses robes. Nous pouvons retrouver quelques unes de ses créations dans le livre *Défilé de fées* publié chez Calligram. Il nous a beaucoup inspiré car, comme nous voulons inclure plusieurs éléments de la nature dans notre projet, que ce soit des plumes, des roches ou des coquillages, nous avons vu que c'était possible et que le résultat était vraiment bien et souvent assez proche de notre réalité. Un autre artiste a beaucoup influencé notre approche du projet : Chris Drury (voir appendice B). Cet homme travaille sur des installations en nature.

Il construit ses oeuvres avec des éléments de la nature qu'il redispense dans celle-ci. Il crée du *land art* en tentant de faire une œuvre qui va pouvoir rester sur place, même après l'exposition. Nous avons apprécié le mélange de construction humaine avec la nature. Cela nous confirme que, si le tout est bien agencé, le résultat peut être très spectaculaire. Notre plus grande inspiration vient du cinéma, des films du réalisateur Tim Burton (voir appendice B), entre autres. Celui-ci réussit à créer un univers imaginaire où les fantômes côtoient les humains sans aucun problème. Nous voulons créer un univers où l'imagination est toujours présente, un peu comme dans le film *Big Fish* (2003). Grâce à des histoires, un homme réussit à inventer un univers où des sœurs siamoises, des loups-garous, des géants et des sorcières cohabitent ensemble, même si la vérité n'est pas tout à fait exacte. C'est ce que nous tentons de créer, un monde où la féerie peut côtoyer le réel. Nous voulons aussi réussir à créer un univers mystérieux et fantastique, un peu comme dans des films tels que *Corpse Bride* (2005) et *Sleepy Hollow* (1999). En même temps, nous voulons reprendre le côté sombre et burlesque de *The Nightmare before Christmas* (1993), jouer avec les ombres, accentuer certains éléments du décor pour lui donner l'apparence de sortir tout droit d'un rêve.

Après mûres réflexions, nous avons décidé de faire une boîte de Kobold. Le Kobold est un génie qui vit en Allemagne. Nous pouvons le trouver dans les mines où il imite le travail des hommes et où il s'amuse à contrecarrer les projets des humains. Par exemple, il est souvent à l'origine des coups de grisou. Malgré tout, il possède une âme charitable car quand il y a une explosion, c'est lui qui montre le chemin aux ouvriers qui sont pris à l'intérieur des mines. Son attitude dépend de l'attitude des hommes. Si les hommes l'ont insulté, le Kobold ne les aide pas, mais si les hommes sont bienveillants avec lui, le Kobold leur donne un coup de main dans leur travail. C'est parfois grâce aux Kobolds si les hommes peuvent découvrir des veines de minerai. Autrefois, les hommes sculptaient une poupée à leur effigie dans des racines de mandragores qu'ils enfermaient dans des boîtes, d'où le nom : boîte de Kobold. Ces poupées protégeaient le foyer et s'acquittaient des humbles tâches ménagères en échange de miettes de pain. Mais si, par mégarde, quelqu'un ouvrait une de ces boîtes, le génie s'enfuyait pour ne jamais revenir et souvent la malchance s'abattait sur la famille : maladie, famine, perte du troupeau, mort. Nous avons donc décidé de créer une

boîte de Kobold qu'il serait impossible aux spectateurs d'ouvrir. Nous avons décidé de nommer notre projet *Kobold Schachtel* pour faire un lien avec le lieu d'origine de la boîte, car *Schachtel* signifie boîte en allemand. Au début, nous retrouvions dans la boîte un minimum de vingt personnages dont le Kobold, mais nous trouvions qu'il y avait beaucoup trop de personnages et que l'interacteur serait submergé d'informations sur la féerie. Après quelques discussions et recherches, nous avons décidé de réduire le nombre de personnages à sept. Nous avons décidé d'enlever le Kobold, car c'est un personnage de nature très discrète et solitaire et nous croyons qu'il serait impossible de le faire cohabiter avec les autres personnages. Nous avons décidé de faire un lien avec lui en le présentant comme étant le premier personnage à avoir occupé la boîte. Finalement, chacun des personnages choisis est très différent des autres et provient d'un monde complètement différent. Tout d'abord, il y a le Ça qui est un esprit qui vient nous montrer en image nos plus grandes peurs ; la Ielle, un personnage qui est la sagesse du peuple de féerie ; la Banshee, qui est une fée qui vient chanter la mort des humains ; l'Homme Vert qui est la mémoire, qui a tout vu et tout vécu ; l'Ondine qui aime séduire l'homme par sa beauté ; le Farfadet qui est celui qui vient divulguer les secrets des autres personnages ; le Gremlin qui est le personnage farceur. Le spectateur pourra visiter le monde de la boîte grâce à une caméra qui est placée sur une voiture téléguidée. Ainsi, nous avons gardé une des premières idées que nous avons eu pour cette installation : il faut prendre le temps d'observer pour pouvoir comprendre les différentes entités qui vivent à l'intérieur de la boîte.

2.3 Le type d'œuvre et le public visé

Nous voulons créer un endroit propice à l'exploration d'un univers merveilleux. Pour cela, nous croyons que l'installation est une forme d'œuvre très intéressante, car elle permet aux spectateurs de se sentir davantage immergés. Comme l'installation est interactive, le spectateur est invité à s'investir pour la compréhension de l'œuvre. Il va vivre une expérience immersive où chaque action qu'il va poser va engendrer une réaction de la boîte. Contrairement aux autres formes d'art qui sont plutôt statiques et où il est interdit de toucher, ici, le spectateur doit s'investir s'il veut faire « vivre » les habitants de la boîte. Nous

aimerions que tous les groupes d'âges prennent plaisir à l'exploration de cette installation, malgré que, au premier abord, le sujet soit plutôt enfantin. Les enfants peuvent venir découvrir de nouveaux personnages féeriques, tandis que les adultes vont retrouver certains personnages de leur enfance. Peut-être que le seul prérequis pour apprécier cette installation est de retrouver son cœur d'enfant pour un instant.

2.4 Esthétique générale de l'oeuvre

Nous nous sommes posée beaucoup de questions à savoir pourquoi nous voulions réaliser un tel projet et comment inviter les gens à s'intéresser et à venir explorer cet univers. Nous ne voulions pas que ce soit seulement une boîte au centre d'une pièce. Nous voulions créer un contexte et mettre l'interacteur dans une situation où il y aurait une histoire, une explication, permettant de dire pourquoi il est devant une boîte et nous voulions donner à l'interacteur de l'information sur les êtres féeriques qui peuplent la boîte. Il fallait faire tout cela sans avoir recours à un narrateur. Nous avons donc pensé à un personnage, un grand professeur-chercheur qui aurait fait des recherches sur cette boîte. Il aurait pris possession de la boîte dans les années 1960 lors d'un voyage en Allemagne. La personne qui le lui aurait vendue a utilisé le mot *Schachtel* d'où son utilisation dans le titre du projet. Par la suite, le professeur-chercheur aurait fait des recherches sur la provenance de la boîte et sur son utilité. Toutes ses recherches sont consignées dans un livre que les spectateurs auront devant eux et pourront lire. Ce livre (voir appendice A) donne beaucoup d'informations sur la féerie en général, que ce soit à partir des auteurs, des contes, des films, de l'art visuel, etc., ainsi que, de façon plus spécifique, sur les personnages qu'on retrouve dans la boîte. On y trouve aussi quelques informations sur la voiture téléguidée. C'est en quelque sorte le témoignage de toutes les recherches faites par le professeur sur ce sujet. Ainsi, les personnes qui prennent le temps de lire le livre vont découvrir un univers beaucoup plus complexe qu'il ne semble à première vue. Les informations que nous pouvons retrouver dans le livre n'apportent rien sur l'installation en soi, mais elles permettent de placer l'œuvre par rapport à la féerie, de montrer que la boîte n'est qu'une petite partie de ce que la féerie représente. À la mort du professeur-chercheur, ses proches ont décidé de permettre à la population de prendre

connaissance de ses recherches et de venir voir cette boîte. Ainsi, toutes ses recherches n'auront pas été fait en vain et chacun pourra prendre conscience qu'il y a beaucoup plus qui nous entoure que ce que nous pouvons voir.

2.5 Eshétique visuelle

Nous avons voulu créer un endroit propice à la découverte d'êtres féériques. Pour cela, nous avons construit une boîte en disant qu'elle avait été peuplée de Kobolds. La boîte devait être assez grande pour pouvoir être habitée par plusieurs personnages et en même temps permettre au spectateur de se déplacer à l'intérieur de celle-ci grâce à une voiture téléguidée. Après plusieurs tests et prototypes pour la grosseur qu'elle devait avoir, nous sommes arrivés à la conclusion que la grandeur optimale pour l'exploration d'un tel univers est de 4'X6'X2' (voir appendice C). Étant donné que les personnages qui peuplent la boîte sont très différents et vivent très éloignés les uns des autres, il a fallu diviser l'intérieur de la boîte en différentes zones et chaque zone est peuplée d'un être féérique différent (voir appendice C). Ainsi, chacun des personnages a son propre univers : la Banshee vit dans des grottes, l'Homme Vert vit dans une forêt, l'Ondine vit proche de l'eau. Seul le Farfadet ne vit pas dans un endroit précis mais plutôt dans un amalgame des trois autres mondes. Le Farfadet est le point d'entrée pour les trois autres univers. Pour créer l'aspect de son monde, nous nous sommes inspirés du film *The Nightmare before Christmas* (Burton, 1993) où le personnage principal se retrouve dans une forêt et sur chaque arbre est dessiné une porte et chaque porte représente une fête. Dans notre projet, chaque entrée est un aspect du décor que nous retrouvons dans cet univers. Par exemple, l'entrée de la Banshee est un immense tunnel construit en roche, comme sa grotte, l'Homme Vert est représenté par un bouquet d'arbres qui forment un tunnel, tandis que l'entrée de l'Ondine est représentée par des algues. Nous voulions que la boîte possède sa propre personnalité, qu'elle puisse donner de l'information sur elle-même : son passé, son origine, ses occupants, etc. Nous avons donc décidé d'y inclure un autre personnage féérique : la lèlle. Elle est un personnage très vaporeux, elle n'habite aucun endroit précis et elle n'a pas besoin de beaucoup d'espace pour vivre. Nous avons donc trouvé qu'elle était le personnage tout désigné pour vivre entre les murs de la

boîte. Finalement, nous retrouvons dans la pièce, à l'exception de la boîte, un livre, trois moniteurs et des hauts-parleurs (voir appendice C). Le livre est celui du chercheur, il contient toute l'information que le chercheur a pu recueillir tout au long de ses années de recherches. Le chercheur, en effectuant ses recherches, a réveillé un autre personnage : le Ça, qui est le seul personnage à vivre entièrement à l'extérieur de la boîte. Un autre personnage vit dans la boîte et autour de celle-ci. Il s'agit du Gremlin. Ce personnage est plutôt un moyen simple d'expliquer pourquoi la voiture ne fonctionne plus. Le fait d'utiliser des batteries pour la voiture et la caméra sans fil apporte une nouvelle problématique : le temps d'autonomie des piles n'est pas infini. Ainsi, quand les piles seront à plat, nous pourrons utiliser le personnage du Gremlin pour expliquer le phénomène. Dans le livre du professeur-chercheur, nous retrouvons des données sur le Gremlin. Celui-ci lui a déjà joué quelques tours et il faut toujours quelques minutes avant que le tout redevienne à la normale. Ainsi, lors des représentations, si les piles tombent à plat, il sera plus facile de demander aux spectateurs de quitter, ce qui nous permettra de changer les piles.

Pour sa part, la vidéo se veut plutôt rudimentaire. Le premier téléviseur est relié à la caméra sans fil fixée sur la voiture téléguidée à l'intérieur de la boîte. C'est grâce à ce téléviseur que le spectateur peut se déplacer. La vision n'est pas toujours parfaite et souvent il y a du flou, mais le résultat est très convaincant. Le deuxième téléviseur est aussi relié à la boîte, mais de façon à pouvoir montrer les manifestations des êtres féériques qui seront déclenchées par la voiture téléguidée. Finalement, le troisième téléviseur est relié au livre du chercheur. Quand le spectateur vient feuilleter le livre, il peut déclencher la manifestation du Ça.

2.6 Esthétique sonore

Nous avons voulu créer une atmosphère très épurée. La plupart des sons sont voulus comme étant originaires de la boîte et captés par la caméra de la voiture téléguidée. Chaque personnage a ses propres répliques qui sont déclenchées à des endroits précis dans la boîte (voir appendice C). Il y a très peu de sons, car nous voulions privilégier le silence. Les êtres

féeriques sont des personnages très discrets et c'est pour cela qu'il y a très peu de sons. C'est une façon à eux de ne pas trop se faire remarquer. Trois des personnages ont une ambiance sonore, soit l'Homme Vert, la Banshee et l'Ondine. Mais cette trame sonore est très faible. S'il y a trop de bruit dans la pièce, les spectateurs risquent de ne pas l'entendre. C'est une façon de montrer aux spectateurs la nécessité d'être attentif à notre environnement.

2.7 Esthétique de l'interactivité

L'interactivité du projet peut nous paraître assez simple, il suffit à l'interacteur de promener la voiture téléguidée pour voir les différentes zones et ainsi déclencher les vidéos de chacun des personnages. Mais avant tout, il faut réussir à se déplacer dans la boîte, car les repères sont inexistantes étant donné que nous ne voyons pas l'intérieur de celle-ci. Chaque spectateur qui voudra prendre le contrôle de la voiture devra avant tout prendre le temps de s'adapter à la façon dont elle se déplace. Nous croyons que même les personnes qui sont des habituées des environnements immersifs et celles qui sont des habituées des véhicules téléguidés rencontreront quelques difficultés à déplacer la voiture. Il peut être problématique de déplacer un objet réel dans un monde qu'on ne voit que par la lentille d'une caméra. Le fait de ne pas connaître l'environnement dans lequel nous nous déplaçons peut provoquer des situations qui laisseront le spectateur perplexe. Les seuls points de repères que nous avons sont ceux que l'on trouve dans le livre du professeur. Celui-ci a consigné ses observations et nous pouvons voir son cheminement de la première à la dernière exploration où il a eu une vue d'ensemble de la boîte (voir appendice A p. 224). Ici aussi, nous voulons faire un parallèle avec le monde de féerie : il faut être attentif et patient pour pouvoir prendre conscience de ce monde. Le monde de féerie n'est pas un monde que nous pouvons découvrir en cinq minutes, il faut prendre le temps de regarder pour voir les subtilités de cet univers.

2.8 Esthétique de la robotique

La robotique est représentée par la voiture téléguidée et la télécommande de celle-ci. Le professeur voulait pouvoir explorer le monde de la boîte à sa guise, pour cela il a décidé de construire une voiture téléguidée ainsi qu'une télécommande. Le tout n'est pas très esthétique mais fonctionnel et c'est le but recherché. Toutes ces démarches, croquis et photos se retrouvent dans son livre (voir appendice A, p. 217), ainsi nous pouvons constater que la robotique est vraiment une fabrication maison avec aucune pièce usinée. Les personnes qui décident de lire le livre du professeur vont pouvoir constater tout le cheminement fait pour arriver au résultat que nous retrouvons dans la boîte et ceux qui connaissent un peu la robotique vont avoir une vue d'ensemble des étapes que nous avons effectuées pour y arriver.

Pour ce projet, beaucoup d'informations seront à la disposition des spectateurs. Les personnes qui ne veulent voir que le monde de la boîte pourront ne se consacrer qu'à cette partie de l'installation. Mais ceux qui veulent comprendre tout le processus de création pourront y avoir accès grâce au livre du professeur. Nous croyons qu'ainsi, les personnes qui ne sont pas familières avec ce genre de projet pourront trouver une partie qui leur sera plus compréhensible. Ce que nous voulons, grâce au livre du professeur, c'est de démontrer que la féerie est beaucoup plus vaste que ce que nous semblons croire au départ, et c'est en même temps une trace de tout notre recherche et notre expérimentation pour arriver à un tel projet.

CHAPITRE III

LES APPRENTISSAGES ET LES DIFFICULTÉS

Tous les dragons de notre vie sont peut-être des princesses qui attendent de nous voir beaux et courageux. Toute les choses terrifiantes ne sont peut-être que des choses terrifiantes qui attendent que nous les secourions.

R.M. RILKE, *Lettre à un jeune poète*

3.1 Les personnages

Notre premier apprentissage, et qui a été en même temps notre première difficulté, a été de trouver quels êtres féeriques allaient peupler notre boîte et comment nous allions leur donner vie. Il peut paraître facile de trouver quels personnages allaient être présents dans l'installation, mais nous voulions trouver des personnages qui avaient une personnalité très forte et surtout nous voulions trouver beaucoup de choses à dire sur eux. Nous voulions par la même occasion faire découvrir de nouveaux êtres féeriques aux personnes qui allaient venir voir l'installation. En même temps, nous voulions des personnages que la plupart des gens ont déjà entendu parler. Pour faire notre choix, nous avons lu de nombreux livres traitant de la féerie et des personnages qui peuplent cet univers. Il y a beaucoup de livres sur le sujet qui ont une approche plutôt enfantine. D'autres traitent le sujet de façon sérieuse, plus proche de ce que nous tentons de faire avec ce projet. Il a été très difficile d'arrêter notre choix sur certains personnages en particulier. Un des premiers critères de sélection pour déterminer lesquels choisir était de trouver des êtres qui évoluaient dans des milieux

différents, ainsi quand nous allions les mettre tous dans la boîte, il serait plus facile au spectateur de différencier les zones et le personnage qui peuple chacune d'elle. Quand nous avons arrêté notre choix sur les personnages déjà mentionnés, nous avons rencontré une difficulté : comment allions-nous leur donner vie. Au début, nous avons envisagé d'utiliser l'animation image par image pour certains personnages. N'étant pas très douée dans la création d'êtres en 3D, nous avons fait appel à un artiste en art visuel. Malheureusement, il n'a pas pu nous aider, car il venait d'avoir un contrat et il manquait d'intérêt pour notre projet. Mais entre le moment où il avait accepté et le moment où nous avons appris qu'il n'avait plus de temps, il s'est passé quelques semaines. Par la suite, nous avons pensé utiliser des dessins pour nos personnages avec lesquels nous effectuerions un montage vidéo. Pour cela, nous avons fait appel à des artistes français spécialisés dans les illustrations du monde de féerie. Sur les nombreux courriels que nous avons envoyés, deux personnes nous ont répondu en acceptant que nous utilisions leurs dessins. Il s'agit d'Émilie Étienne et d'Amandine Labarre (voir appendice B). Toutes les deux font des illustrations pour les éditions AK établies à Brest et qui se spécialisent dans les œuvres traitant du thème de la féerie et du fantastique. Pour les autres personnages, nous avons décidé d'utiliser la photographie. Pour cela, nous avons créé les costumes et le maquillage pour chacun des personnages. La plus grande tâche était de les rendre crédibles aux yeux des spectateurs. À chacun des personnages, nous avons voulu donner une voix pour les personnaliser davantage. Nous avons dû réapprendre le fonctionnement de la console de son, étant donné que la console avait changé depuis le début de notre formation. Pour chacun des personnages, nous avons trouvé des phrases qui les définissent et qui donnent de l'information sur eux.

3.1.1 Le Kobold

Le premier personnage sur lequel nous avons travaillé est le Kobold et c'est par lui que le projet a vu le jour tel que nous le connaissons aujourd'hui. Le Kobold est originaire d'Allemagne et vit dans les mines. Il est un être très solitaire et il n'aime pas beaucoup la compagnie. Nous nous sommes posée plusieurs questions pour savoir quel traitement nous devrions utiliser pour lui donner vie. Au départ, nous avons pensé utiliser l'animation image

par image, mais nous avons beaucoup de difficultés à trouver son emplacement dans la boîte et à savoir à côté de quel personnage il pourrait évoluer. Après mûres réflexions, nous avons trouvé que le Kobold ne serait pas à sa place dans une telle installation, car étant un personnage très solitaire, il ne pourrait vivre avec autant de personnes autour de lui. Mais nous avons quand même décidé d'en faire mention dans l'installation en tant que premier occupant. Quand il a quitté cette boîte, d'autres personnages sont venus s'y installer. Étant le premier occupant, la boîte a gardé le nom de « boîte de Kobold » pour lui faire un hommage. Dans le livre du professeur (voir appendice A), nous retrouvons beaucoup d'informations sur le Kobold. De 1962 jusqu'à 2005, le professeur a tenté de trouver qu'est-ce qu'un Kobold et où nous pouvons le retrouver. Il croit qu'il y a un véritable Kobold qui vit dans la boîte qu'il a acquise. À partir de 2005, au moment où le professeur réussit à explorer l'intérieur de la boîte, il prend connaissance du départ du Kobold et des raisons qui l'ont poussé à quitter (voir appendice A p. 242). C'est grâce au personnage de la Ielle que le professeur a appris son départ.

3.1.2 La Ielle

Nous avons décidé de travailler sur la Ielle, car c'est un personnage qui a une grande connaissance et une grande sagesse. Elle aime partager ses connaissances avec autrui. Ne provenant pas d'un endroit en particulier, il était facile d'utiliser ce personnage pour personnaliser la boîte, de lui donner une conscience, une sorte de savoir collectif. Elle personnalise, en quelque sorte, le conteur qui raconte une histoire à un auditoire. Elle transmet des connaissances, d'abord au professeur et, par la suite, aux spectateurs, sur le passé et sur le présent des habitants de la boîte grâce à des anecdotes, des histoires vécues, des contes, etc. N'ayant pas besoin de beaucoup d'espace pour vivre, elle s'est installée entre les murs de la boîte. Nous avons décidé d'utiliser la photographie pour la personnaliser. Étant un personnage plutôt discret, nous avons tenté de recréer une atmosphère de mystère autour d'elle. Elle se mêle souvent au brouillard pour que personne ne puisse la voir réellement. Le traitement des images s'est fait davantage dans le logiciel de montage *Final Cut*, mais nous les avons quelquefois travaillées grâce à *Photoshop*. Au niveau de la voix, il

y a eu peu de traitements au montage, nous voulions garder une voix très proche de celle des humains et en même temps nous voulions une voix très neutre. Grâce à cet être, le professeur a pu en apprendre davantage sur le fonctionnement de la boîte et les histoires des personnages qui l'occupent. Nous retrouvons toutes ces informations dans son livre (voir appendice A).

3.1.3 Le Ça

Le Ça est le seul personnage à vivre exclusivement à l'extérieur de la boîte. Il a pris possession du livre du professeur. Quand le professeur a commencé à en connaître de plus en plus sur les habitants de la boîte, le Ça a commencé à venir le visiter. Il a fait peur au professeur et c'est à cause de lui si le professeur est mort. Le Ça est le personnage noir de l'installation. Il aime montrer nos plus grandes peurs, jouer avec les frayeurs de l'humanité. Nous voulions faire un parallèle entre le livre du professeur et celui des nains dans le film *Le Seigneur des anneaux* (Jackson, 2001). Le professeur a tellement tenté de comprendre ce monde qu'il a « creusé » toutes les pistes qui s'offraient à lui, comme les nains dans le film : ceux-ci ont tellement creusé qu'ils ont réveillé une créature des ténèbres qui est venue les terrasser. Le professeur a réveillé le Ça et si le spectateur lit les dernières pages de son livre, il va lui aussi réveiller le Ça et il sera confronté à des images de souffrances, de guerre, de suicide, de mort, etc. Le montage est très saccadé, les images se succèdent rapidement sans nécessairement avoir de logique. Au niveau de la voix, ce ne sont que des cris qui viennent accompagner la vidéo. Nous avons voulu créer une sorte de chaos comme ce personnage aime en créer. Nous voulons provoquer une réaction chez le spectateur, le déstabiliser devant cette souffrance, malgré le thème très joyeux de l'installation.

3.1.4 La Banshee

La Banshee est la messagère de la mort. Elle est présente dans de nombreuses légendes et croyances populaires de l'Irlande et de l'Écosse. Elle sort de ses grottes pour

venir chanter la mort à un homme. Dans le livre du professeur, nous apprenons qu'elle a été exilée de son Écosse natale car elle a chanté la mort d'un homme qui n'est jamais survenue. Elle a donc trouvé refuge dans la boîte. Elle est devenue de plus en plus discrète depuis son échec. Nous ne pouvons la voir en gros plan sur aucune des photographies du montage vidéo, car elle ne veut pas être reconnue. Les photographies ont été prises près d'une paroi de roches qui représente sa grotte. Une des difficultés avec ce personnage a été de rendre son « chant » d'une façon sonore. Son chant est en fait un cri qui provient du bas du ventre et très peu de monde réussissent à le faire de façon sincère. Selon Pierre Dubois, dans *l'Encyclopédie des fées*, son chant se divise en trois cycles. Le premier cycle se veut comme un murmure qui peut ressembler au vent qui s'infiltre dans les trous de la paroi de pierre. Le deuxième cycle est un cri très long qui ne faiblit pas et qui est en même temps très sauvage. Finalement, le troisième cycle est le retour à la normale, de petits sanglots étouffés par la respiration difficile. Ce son nous a occasionné beaucoup de problèmes car nous ne voulions pas que le spectateur sente les effets du montage sonore, mais en même temps nous voulions lui donner un aspect de peine et de souffrance excessives.

3.1.5 L'Homme Vert

L'Homme Vert représente le côté environnemental de l'œuvre, il vit dans une grande forêt. Il est celui qui a le plus de vécu et c'est lui qui a vu le plus de choses. Mais à la différence de la Ielle, il ne va parler qu'aux personnes qu'il trouve dignes de son enseignement, il prend son temps avant de prendre contact avec autrui. Mais dès qu'il établit un lien, cela lui fait plaisir d'apporter de l'information sur le monde. Contrairement aux autres personnages, il est présent de façon physique dans la boîte par une figurine. Nous ne retrouvons aucune vidéo sur lui, seulement du son. Quand le spectateur va se promener à l'intérieur de la boîte, il va pouvoir rencontrer un arbre qui arbore un visage. Cet arbre nous dit des choses sur le monde qui nous entoure. Le montage sonore est davantage travaillé pour ce personnage. Nous voulions que sa personnalité soit représentée par sa voix. Il est un être qui a beaucoup vécu et en même temps qui a acquis une certaine sagesse. Nous nous sommes beaucoup inspirée de la voix de Sylvebarbe dans *le Seigneur des anneaux* (Jackson, 2002)

ainsi que de tous les autres Ents. Nous voulions avoir une voix grave avec un parler lent et pour bien la comprendre, nous devions faire attention aux différentes tonalités.

3.1.6 Le Farfadet

Le personnage du Farfadet est très différent des autres, il n'a pas d'habitat qui lui est propre. Il se contente de peu et aime venir dans un habitat qui existe déjà. N'étant pas très difficile sur son habitat, il a pris place au centre de la boîte et nous devons passer par chez lui pour aller dans l'habitat des autres. Il est le point de départ de la découverte du monde de la boîte, c'est toujours à cet endroit que la voiture est placée et c'est pour cela que nous y retrouvons des éléments visuels des trois autres milieux. C'est un des personnages qui nous a occasionné beaucoup de problèmes. Tout d'abord, nous voulions faire une animation image par image, mais ce projet n'a pas vu le jour par manque d'aide au niveau de la construction de la marionnette. Par la suite, nous ne savions pas comment nous devions maquiller une personne pour qu'elle ressemble à un Farfadet. Le Farfadet a une physionomie différente de celle des humains et il est très difficile de changer la physionomie d'un humain sans avoir recours aux prothèses faciales. N'ayant jamais travaillé avec des prothèses, nous avons plutôt décidé d'utiliser des dessins avec lesquels nous ferions un montage vidéo. Étant un personnage qui aime divulguer les secrets des autres êtres de la boîte, nous avons décidé de mêler des dessins de lui avec les photographies des personnages à propos desquelles il divulgue des secrets. N'ayant aucune idée précise sur ce à quoi la voix devait ressembler, nous avons donné carte blanche à la personne qui avait le mandat de faire sa voix. Elle a décidé de faire une voix qui provenait plus du fond de la gorge. Nous avons fait très peu de retouches au montage sonore.

3.1.7 L'Ondine

Nous voulions travailler avec un personnage qui vivait dans l'eau. Au début, nous pensions prendre la sirène, mais nous trouvions que c'était un personnage que le monde connaissait trop. Alors, nous avons décidé de travailler sur l'Ondine, un personnage qui ressemble beaucoup à la sirène, mais qui est en même temps très différente. Les deux personnages possèdent une beauté à laquelle peu d'hommes peuvent résister. Si un homme les suit, il va découvrir un monde sous-marin rempli de richesse. Contrairement à la sirène, l'Ondine ne possède pas de queue de poisson, mais des jambes comme les humaines. Elle peut se déplacer sur la terre sans problème. Elle peut même épouser un homme, mais celui-ci doit respecter une règle : il ne doit jamais approcher l'Ondine de l'eau, sinon elle retourne dans son monde. Le fait de travailler sur un personnage qui garde toujours son aspect humain et de trouver un candidat qui pourrait le personnaliser était donc beaucoup plus facile. La plus grosse difficulté a été de respecter la description de l'Ondine que nous avons trouvée dans les livres : elle a les cheveux vert. Peu de monde veulent se faire teindre les cheveux en verts ! Quand nous avons trouvé quelqu'un qui a bien voulu se prêter au jeu, nous lui avons teint les cheveux en bleu, car au dire des gens à qui nous avons demandé conseil, la teinture bleue tourne souvent au vert. Malheureusement, les cheveux sont sortis d'un beau bleu et, rien à faire, ils sont restés bleus ! Nous avons décidé de les laisser tel quel et de mettre plus de plantes aquatiques vertes dans ses cheveux. Nous sommes allée prendre les photos dans une petite rivière, mais comme il avait plu la veille, nous avons eu beaucoup de difficultés à nous rendre et à ne pas tomber dans la rivière. Au niveau de la voix, nous avons trouvé quelqu'un qui a une voix douce et un peu aiguë, ainsi cela a évité de trop utiliser d'effets sonores sur sa voix.

3.1.8 Le Gremlin

Le Gremlin ne fait pas partie de notre installation de la même façon que les autres personnages. Il n'est présent que quand il y a des problèmes technologiques. Le Gremlin est

un être féérique qui aime s’amuser avec la technologie. Par exemple, il aime enlever le courant électrique des appareils. Nous l’avons inclus dans notre projet pour venir expliquer pourquoi la voiture peut quelquefois arrêter de fonctionner. Nous trouvons beaucoup de mentions de lui dans le livre du professeur (voir appendice A). Le professeur a écrit que, quand un problème technique survenait, il devait sortir de la pièce et revenir quelques minutes plus tard pour que tout redevienne normal. Ceci nous permettra d’évacuer la pièce des spectateurs pour venir changer les piles de la voiture et de la caméra miniature. Il est l’explication de nos contraintes informatiques et techniques. Si, pendant la présentation du projet, un des éléments vient à faire défaut, il sera facile de lui attribuer le mérite et ainsi demander à tous de sortir de la pièce pour régler le problème.

3.2 La robotique

Nous avons eu d’autres difficultés dans la réalisation de ce projet car, pour le réaliser, nous devons apprendre plusieurs logiciels et codes de programmation. Tout d’abord, nous voulions que le spectateur ne puisse pas voir à l’intérieur de la boîte et qu’il puisse se déplacer dans celle-ci grâce à une caméra qui sera sur une voiture télécommandée. Après avoir fait plusieurs tests avec des voitures téléguidées que nous trouvons sur le marché, nous n’étions pas satisfaite du résultat. Ces voitures étaient soit trop grandes, soient trop petites et surtout elles allaient beaucoup trop vite. Nous nous sommes dit qu’il serait plus facile de contrôler les paramètres de celle-ci si c’était nous qui la construisions. Pour cela, nous avons eu à apprendre la robotique et le langage de *Basic Stamp*. Ne connaissant personne qui programmait en *Basic Stamp*, l’université a dû nous commander des livres de chez Parallax, une compagnie américaine. Entre le moment où nous avons commandé les livres et le moment où nous avons reçu ces livres, il s’était déjà passé quelques semaines, voire quelques mois. Cette attente nous a permis de développer davantage le côté artistique du projet, mais cela a beaucoup retardé notre apprentissage. Nous avons reçu trois livres pour faire notre apprentissage. Tout d’abord, il y a le livre *What’s a Microcontroller ?* qui nous a permis de bien comprendre le signal et la façon de coder le *Basic Stamp*. Pour la réalisation de notre projet, ce livre s’est avéré inutile. Mais c’était toutefois une étape obligatoire pour passer au

second livre qui est *Robotic with Boe-Bot*. Ce livre nous a permis de construire une voiture que nous pouvions déplacer grâce à un code pré-déterminé, en suivant la lumière ou l'ombre. Nous voulions déplacer notre voiture grâce à une télécommande. Nous avons vu sur le site de Parallax le livre *Ir Remote*. Ce livre nous a permis de déplacer la voiture, que nous avions construite avec *Robotic with Boe-Bot*, avec une télécommande universelle. Nous utilisons le signal *Sony* qui est déjà programmé dans le récepteur de la voiture. Finalement, le dernier livre que nous avons eu est *Applied Sensors* qui s'est avéré inutile à notre projet. Quand nous avons remarqué que ce dernier allait nous être inutile, nous n'avons pas continué la lecture. Surtout que la compréhension des autres livres était déjà très ardue et que, quand nous rencontrions des difficultés, nous n'avions que nous pour les résoudre. Souvent nous avons dû passer plusieurs journées et même plusieurs semaines sur un seul problème qui retardait notre apprentissage. En plus, tous les livres qui parlent de la robotique sont souvent en anglais et dans un langage assez technique, ce qui complique les choses. Nous avons trouvé des traductions en allemand et en espagnol sur Internet, mais il n'y a pas de traduction disponible en français.

Après avoir fait tout l'apprentissage de la robotique, nous nous sommes rendue compte que ce que nous avions appris dans le livre *Ir Remote* nous faisait avancer notre voiture avec de l'infrarouge. Cela a provoqué un autre problème, le signal de l'infrarouge ne passe pas à travers les murs de bois. La première chose que nous avons pensé faire, c'est de faire des trous dans les murs et les recouvrir de tissus. Ainsi, le spectateur ne pourrait pas voir l'intérieur et le signal infrarouge émis par la télécommande pourrait se rendre à la voiture. Malheureusement, ce genre de procédé venait fragiliser toute la structure de la boîte, ayant moins de bois, elle risquait de se distorsionner. Il fallait aussi s'assurer que le spectateur ne pointe pas les montants de bois, sinon la voiture n'avancerait pas. C'est à ce moment que nous avons rencontré un technicien, Lucien Beauchamp, qui travaille au Cégep de St-Jérôme, un homme qui s'y connaît en robotique et en signal électrique. Il nous a proposé de transformer le signal infrarouge en un signal en bande FM. Pour cela, il a fallu faire plusieurs tests avec différentes sortes d'émetteurs et récepteurs. Celui dont nous avons besoin se retrouvait à la boutique *Robot Shop* à Boisbriand, mais au moment d'aller le chercher, la boutique était en rupture de marchandises pendant trois à quatre semaines. Les

gens de Robot Shop ont commandé quatre cents émetteurs, mais quand nous sommes allée les voir pour en acheter, les émetteurs reçus n'étaient pas les bons et ils devaient attendre que les fournisseurs en Chine, d'où la majorité des pièces viennent, veulent bien envoyer la commande.

Quand enfin nous avons eu les bonnes pièces, M. Beauchamp a commencé à tout assembler. Mais il a rencontré différents problèmes. Le premier, qui a pris beaucoup de temps à résoudre, est que le récepteur venait capter tous les signaux de la pièce. Donc, la voiture ne répondait pas aux commandes et souvent ne fonctionnait pas du tout. Pour régler ce problème, le technicien a construit un module pour toujours lui envoyer de l'information et ainsi éviter qu'elle ne capte rien (voir appendice C). Après avoir construit ce module, la voiture répond mieux aux commandes, mais quelques fois elle fait des *jiggers*, terme technique pour dire qu'il y a une confusion à l'arrivée des signaux. Le code est écrit de façon à envoyer de l'information, mais la voiture ne sait pas toujours quand elle doit réagir. Si elle réagit au milieu d'un signal, elle souffre de *jigger*. Dans le livre du professeur il y a une note sur ce sujet, il croit plutôt que c'est un Gremlin qui a pris possession de la voiture.

3.3 Max

Par la suite, il a fallu apprendre le logiciel Max et comprendre la programmation. Ce logiciel allait nous permettre de déclencher nos sons et vidéos grâce à un aimant dessous la voiture et d'autres placés dans la boîte. Quand les deux aimants se rencontrent, le logiciel Max en est informé et c'est à ce moment qu'il déclenche la vidéo et le son. Avoir deux logiciels à apprendre en même temps nous a procuré beaucoup de difficultés et nous avons décidé de commencer par un seul logiciel pour bien le comprendre. Donc l'apprentissage de Max a été reporté à plus tard. Après que la robotique ait été assez avancée, nous nous sommes remise à la compréhension de Max. Nous avons beaucoup réfléchi sur la façon dont nous voulions que les sons et les vidéos soient déclenchés, il était donc plus facile de cibler les parties qui nous concernaient le plus. Il y avait ainsi moins de perte de temps sur la compréhension de ce logiciel. Pour cette partie du projet, nous avons reçu l'aide de

quelqu'un. Max c'est un logiciel plutôt complexe et la façon de le programmer est très différente des autres logiciels. Le fait de travailler avec quelqu'un nous a permis de poursuivre dans notre projet, mais surtout de garder nos idées sur l'interactivité.

3.4 Le local

Le fait d'avoir une boîte qui est très imposante nous a donné des difficultés que nous n'avions pas envisagées au départ. Il faut trouver un local assez grand pour travailler sur la boîte et avoir un espace suffisant pour pouvoir se déplacer autour de celle-ci. Le premier local que nous avons occupé était aussi occupé par d'autres personnes et il servait d'entrepôt de téléviseurs. Donc, à chaque fois que nous travaillions sur notre boîte, nous devions déplacer les autres projets et, à la fin de la journée de travail, nous devions tout replacer dans un coin pour ne pas déranger les autres étudiants. Le deuxième local que nous avons occupé nous servait pour la construction de notre boîte et c'est à cet endroit que les étudiants pouvaient venir faire de la coupe de bois. Quand nous avons peinturé, nous devions nous assurer que personne n'allait venir couper du bois pour ne pas que le bran de scie vienne se coller à la peinture qui n'était pas sèche. Pour cela, nous avons décidé de venir travailler entre Noël et le Jour de l'An, période où il y a le moins d'achalandage. Par la suite, nous avons occupé un local où nous étions deux. L'autre personne a décidé d'occuper tout l'espace disponible, nous laissant qu'un petit coin mais pas assez grand pour nous permettre de travailler sur notre projet. Finalement, nous occupons maintenant un quatrième local que nous partageons avec une autre personne. Après plusieurs semaines à travailler sur notre projet, nous nous sommes rendu compte que l'autre projet occupait de plus en plus de place, tellement qu'à la fin nous n'avions plus accès à notre boîte. Finalement, nous avons appris que nous devions changer encore de local. Nous sommes maintenant dans un local très grand et dans lequel nous retrouvons pas d'autres projets. Nous n'avions pas pensé à cet aspect du projet quand nous avons décidé de construire une boîte de cette dimension. Le fait de devoir déménager constamment notre boîte nous a quelques fois ralenti dans notre processus de création. À chaque fois que nous avons décidé de déplacer notre boîte, nous avons vraiment pris conscience de la dimension de celle-ci, car il est très difficile de la déplacer vu qu'elle

occupe tout l'espace dans les ascenseurs et ne peut pas passer dans les cadres de portes sans devoir la basculer. Une telle dimension est toutefois nécessaire pour faire cohabiter autant de personnages.

Plusieurs petits et moyens problèmes ont vu le jour lors de la réalisation de ce projet. Certains de ces problèmes étaient déjà envisagés avant même de commencer la réalisation et d'autres sont venus se rajouter au fil des mois. Le fait d'avoir rencontré autant de problèmes nous a permis de mieux définir notre pensée et notre projet. Nous avons réduit celui-ci de façon à faciliter la compréhension du spectateur sans toutefois enlever à la qualité. Une question est souvent revenue : pourquoi faire un projet aussi gros ? La réponse à cette question est simple : nous voulons créer un univers où le spectateur va se sentir confronté à ses idées, mais en même temps à celles des autres spectateurs qui seront avec lui dans la pièce. Nous voulons créer un endroit propice à l'échange entre individus, comme autrefois quand il y avait des soirées où les gens se racontaient des histoires.

CHAPITRE IV

L'ÉVALUATION

L'Ombre est un pôle obscur opposé au pôle éblouissant de la Lumière. L'Ombre ne cherche pas à éclipser la Lumière, mais à la sculpter, la souligner, la mettre en relief. Sans le fusain de l'Ombre, la page serait vierge et nos regards aveugles.

ISMAËL MÉRINDOL, *Traité de faërie*

Brunehilde allongeait déjà le bras pour confier la pomme aux ravissantes ondines lorsqu'une brutale bourrasque lui gifla le visage, tandis que le ciel jusque là si pur s'assombrissait de lourds nuages noirs. Une tempête s'abattait sur les rives du Rhin, faisant ployer les arbres voisins au risque de les déraciner.

ÉDOUARD BRASEY, *La Malédiction de l'anneau*

4.1 Les connaissances des gens sur le monde de la féerie

Nous avons fait plusieurs évaluations et ce, tout au long de notre processus de création. Nous avons tenté de garder toujours le même groupe pour chacune des évaluations, même si nous ne les rencontrions pas toujours en même temps. Il y avait souvent plus d'une rencontre à leur disposition pour que chacun puisse venir selon l'horaire qui lui convenait. Chacun avait un numéro qui lui était attribué et, à chacun des questionnaires, ils écrivaient leur numéro. Nous pouvions ainsi avoir une vue d'ensemble sur les connaissances et sur l'appréciation de l'œuvre de chacun des participants. Malgré tout, chacun a gardé l'anonymat. Notre but n'est pas de juger leurs connaissances, mais d'améliorer notre installation. Notre groupe test est composé de quinze personnes, provenant de différents milieux professionnels : étudiants en sociologie, en art, en

multimédia ou en littérature, élève au secondaire, photographe, agente de bureau, retraité, mécanicienne, agente de police, technicien ambulancier, libraire, etc. Ainsi nous pouvions avoir le poulx de nos futurs spectateurs qui, nous l'espérons, proviendront de tous les milieux professionnels et en même temps de tous les groupes d'âges. Le fait de leur avoir donné plusieurs questionnaires durant tout notre processus de création nous a permis de changer certaines données au moment même de sa création. Par exemple, nous avions pensé donner beaucoup de liberté et de contrôle à la personne qui manipulerait la voiture dans la boîte. Nous avions pensé à la possibilité d'allumer des lumières et de les éteindre, de prendre des photos, etc. Mais en passant un test sur la facilité que la voiture a à se déplacer, nous nous sommes rendue compte que le fait de devoir s'orienter dans la boîte est déjà un exploit. Ce que nous avons retenu des commentaires du groupe test, c'est qu'il n'y a pas suffisamment de points de repère pour pouvoir bien se déplacer et que la majorité des gens n'avait pas remarqué les différentes options sur la télécommande. Ces différentes options n'étaient pas toutes en fonction au moment de ce test, mais voyant que la majorité n'avait pas pris connaissance de ces options, nous les avons simplement enlevées sans les développer davantage.

4.2 Les questionnaires

Notre premier questionnaire (voir appendice D) que nous avons remis à notre groupe test était un questionnaire qui avait pour but de les connaître davantage. C'est ainsi que nous avons pu faire une liste des professions de chacun d'eux et ainsi avoir une vue d'ensemble sur ce groupe. Nous voulions trouver différentes personnes qui proviendraient de différents milieux. Ainsi, nous allions avoir un avant-goût de qui pourrait trouver cette installation intéressante ou non. Dans ce même questionnaire, nous retrouvons une question qui nous permettait de savoir quelles sont leurs connaissances sur l'informatique. Peu de personnes nous ont répondu qu'elles connaissaient beaucoup ce domaine, la majorité ont déjà navigué sur Internet, mais sans toutefois connaître tout le processus. Ils étaient donc déjà au moins un peu familier avec le concept d'interactivité. Finalement, notre dernière question allait dresser un portrait des habitudes artistiques de notre groupe. Nous voulions savoir à quels genres d'événements artistiques ils vont pour avoir une idée de qui allait trouver son compte dans notre installation. La majorité des

étudiants vont à des événements artistiques comme les expositions, les spectacles de musique, le cinéma, les événements kino, etc., tandis que les personnes plus âgées fréquentent moins ces lieux de diffusion de l'art, mais regardent souvent des films au cinéma ou chez eux.

Notre deuxième questionnaire (voir appendice D) était beaucoup plus minutieux. Nous voulions avoir une idée de la connaissance que notre groupe-test avait sur la féerie. Notre première question vise à expliquer qu'est-ce que la féerie. La majorité du groupe nous a dit que c'est quelque chose de beau, de merveilleux et de magique, et souvent ça nous rappelle notre enfance. Il y a même une personne qui décrit la féerie comme étant un univers peuplé d'êtres ayant les oreilles et les souliers pointus et portant des vêtements trop grands pour eux. Nous retrouvons souvent la notion de magie comme dans un monde où tout est beau et parfait. Il n'y a qu'une personne qui mentionne que la féerie est peuplée d'êtres qui sont soit extrêmement bons soit extrêmement mauvais. C'est grâce à ce questionnaire que nous avons réalisé que la majorité des individus ont comme connaissance sur le sujet seulement les films de Walt Disney, du moins ce sont les réponses qui sont revenues le plus souvent, à quelques exceptions près. Quelques personnes nous ont nommé les elfes, les nains, les orcs dans la trilogie du *Seigneur des anneaux* de J. R. R. Tolkien. En majorité, la connaissance que la population a sur la féerie provient en grande partie du cinéma. Les étudiants en littérature nous ont fait souvent mention de textes ou de livres pouvant parler des êtres féeriques mais, règle générale, la connaissance passe avant tout par les films qu'ils ont vus. Une autre des questions que nous retrouvons dans ce questionnaire consiste à savoir quelle est l'utilité des contes de fées. Ici, nous avons eu droit aux définitions plus anthropologiques du conte. Nous avons eu comme réponse : divertir son lecteur, faire l'apprentissage de connaissances, de développer l'imaginaire et de rencontrer des gens. Quand on leur demande qu'elles veulent découvrir sur la féerie, chacune des personnes questionnées ont donné des réponses semblables. Elles veulent apprendre l'origine de la féerie, les différents personnages qui peuplent ce monde et savoir si la technologie peut apporter quelque chose de positif dans le monde des fées. Nous croyons que grâce au livre du professeur, les personnes qui le désirent vont pouvoir en apprendre plus sur le monde de féerie ainsi que sur les personnages que l'on y retrouve. Notre groupe test nous a bien fait comprendre qu'ils veulent découvrir un univers imaginaire où évoluent des personnages qu'ils ne sont pas habitués de côtoyer. C'est grâce à ce questionnaire que le

choix de nos personnages a été fait. Nous avons regardé les réponses qui avaient été faites et nous avons tenté de trouver des personnages qui répondaient en quelque sorte à leurs exigences.

Par la suite, nous avons demandé à notre groupe test de revenir remplir un troisième questionnaire (voir appendice D). Avant le questionnaire, il y a une explication du projet que chacun avait le choix de lire ou non. La majorité des gens ont pris le temps de la lire. Ce texte permet de donner une vue d'ensemble sur le projet et de donner une idée sur la façon dont nous voulons que le projet évolue. Le troisième questionnaire était plus orienté sur l'exploration de différents procédés de création, nous voulions avoir une idée de ce qui fonctionne le mieux. Pour ce questionnaire, nous avons réalisé différentes trames sonores et vidéos. Après chacune des écoutes, nous leur demandions de décrire dans leurs propres mots comment ils qualifieraient cette trame sonore ou vidéo. Quand nous avons réalisé ces enregistrements, nous avions déjà une idée de ce que nous voulions représenter. Nous voulions savoir s'il était assez clair que, par exemple, nous voulions créer un atmosphère lugubre. En général, nous avons eu les réponses auxquelles nous nous attendions, autant pour le son que pour la vidéo. Nous n'avons eu des réponses différentes que lorsqu'il était question de l'association d'une voix avec un personnage. Nous avions prédéterminé une voix en association avec un personnage, mais le groupe test a souvent fait un choix différent. Malgré tout, le personnage que nous avons choisi et celui choisi par le groupe test avaient plusieurs similitudes, donc nous pouvons conclure que, malgré tout, la voix que nous avons choisie pouvait bien personnaliser le personnage représenté. Un autre de nos tests consistait à expliquer dans ses propres mots ce que l'on voyait. Nous avons construit une petite boîte qui nous permettait d'y installer des diapositives, faites à partir de photos, que nous avons réalisées. À la lumière d'une chandelle, le groupe test devait regarder l'image, qui était à la limite de l'abstraction, et, par la suite, dire ce qu'ils voyaient. Nous avons eu plusieurs réponses différentes, tout dépendait de l'angle et le sens dans lequel ils regardaient l'image. Pour notre projet, ce test est fort intéressant, car nous pouvons utiliser des images assez simples pour leur faire dire différentes choses, il suffit de bien les positionner dans la boîte. Dans notre dernière question, nous leur demandions s'ils avaient des suggestions ou des commentaires à faire. Plusieurs ont constaté l'opposition entre les êtres bons et les êtres mauvais, mais ils ont remarqué que, dans le projet, nous devrions davantage les équilibrer. Un autre des commentaires, c'est que nous devrions travailler plus l'éclairage

de la boîte, jouer beaucoup avec les ombres et la lumière et surtout trouver une autre source d'éclairage que la chandelle.

4.3 Le prototype

Nous avons réalisé au total deux prototypes que nous avons fait évaluer. Le premier était plus une maquette qu'un prototype, mais nous l'avons fait évaluer sur une base volontaire. Malgré le fait que c'était sur une base volontaire, la majorité de notre groupe test est venu l'évaluer. Nous avons construit une boîte beaucoup plus petite, environ 1' X 2' X 2'. À l'intérieur, il y avait dans un coin une caméra avec une lentille grand angle. La caméra était fixe et nous avions une vue d'ensemble de l'intérieur de la boîte. Notre voiture téléguidée était un petit modèle que nous avons réussi à trouver. Dans la boîte, nous ne retrouvions que très peu d'éléments de décor : il y avait un arbre, quelques roches, des brindilles, des insectes en origami et trois interrupteurs *on/off*. Quand la voiture passait sur un interrupteur, elle venait le mettre à *on* et ainsi, elle déclenchait un son ou une vidéo. Nous avons demandé aux personnes présentes de tester la conduite de la voiture. Parce que celle-ci est trop petite, elle n'a pas toujours déclenché les interrupteurs, malgré le fait que la voiture était directement au-dessus de ceux-ci. Nous avons constaté que la voiture était beaucoup trop légère : quand une des personnes l'a déplacée, la voiture est montée par dessus une roche et s'est envolée jusque dans l'arbre. Il n'y avait plus rien à faire, nous devions ouvrir la boîte pour l'enlever de l'arbre. L'évaluation s'est fait de façon orale, chacun nous disait ce qu'il en pensait au moment de tester.

Notre deuxième prototype s'est fait dans notre boîte finale avec la voiture téléguidée que nous avons construite et la caméra miniature qui était sur la voiture. Ce sont les mêmes personnes qui étaient venues tester le prototype no. 1 qui sont venues tester le deuxième prototype. Le premier commentaire que nous avons recueilli concerne la difficulté qu'ils avaient de se déplacer dans la boîte, n'ayant aucun point de repère. Paradoxalement, c'est le fait de se déplacer à l'aveuglette qu'ils ont beaucoup apprécié. Les déclenchements à l'intérieur de la boîte n'étaient pas encore tout à fait prêts, nous devions donc déclencher les interrupteurs de façon manuelle, grâce à l'ordinateur. Le

groupe test a bien apprécié les vidéos et la voix des personnages. La majorité a trouvé que les voix que nous avons créées venaient donner une personnalité aux images. Par contre, ils ont eu de la difficulté à identifier le Farfadet, car nous le voyions très peu sur la vidéo. Nous voyions davantage le personnage auquel le Farfadet faisait référence. Nous avons eu des commentaires similaires pour la Ielle. Ils ont eu de la difficulté à l'identifier et une majorité a reconnu notre voix. Ils ont trouvé dommage qu'il n'y ait aucune image pour personnaliser le Ça. Au départ, une seule personne a commencé à lire le livre du professeur, quand elle est arrivée à la page du plan de l'intérieur de la boîte, elle l'a dit aux autres qui ont tenté de reconnaître les différentes zones. Quand la personne est arrivée à la dernière page et que la vidéo du Ça s'est déclenchée plusieurs personnes ont été surprises. Quand ils ont fait le lien avec le livre, plusieurs personnes sont venues le consulter. À la fin de l'évaluation, nous avons mis à leur disposition un cahier où nous leur demandions de nous donner leurs commentaires. Nous ne voulions pas leur donner un autre questionnaire, car ils connaissaient déjà tout le processus de création et ils ont été présents depuis le début. Un des commentaires qui revient souvent, c'est qu'ils ont beaucoup aimé le livre du professeur car il vient donner de l'information sur l'installation elle-même, mais aussi sur les contes des fées et leurs auteurs. Ils ont trouvé très drôle le moment où nous leur avons demandé de quitter la pièce car un Gremlin s'amusait à jouer avec la voiture. Ils nous ont fait la suggestion d'inclure, pendant la présentation finale, une personne qui sera toujours présente et qui est mentionnée dans le livre du professeur pour venir expliquer des choses comme la présence du Gremlin, si personne n'a lu le livre avant. Ainsi, il pourra y avoir une interaction entre les spectateurs et l'œuvre car, d'après eux, plusieurs personnes ne voudront pas toucher au livre sans y avoir été invitées d'abord. Bref, les commentaires que nous avons réunis à l'évaluation du deuxième prototype sont plutôt là pour améliorer la présentation finale. Le fait que ce groupe test est présent depuis le début du projet nous a permis d'avoir un véritable lien avec eux. Ils n'ont pas tenté d'être simplement gentils, ils ont réellement dit ce qu'ils pensaient, pour l'amélioration et la compréhension du projet.

Nous avons vraiment apprécié l'aide de ce groupe test, car c'est en partie grâce à eux si notre projet est tel qu'il est aujourd'hui. Nous avons pris en considération leurs commentaires pour tenter de les mettre en pratique si cela venait s'agencer avec l'idée que nous avions de l'œuvre. Ces personnes ont été des collaborateurs discrets et en même temps très présents, car, après chacun des questionnaires et évaluations de

prototype, nous gardions les suggestions et commentaires en tête. Cela nous a positionné sur notre installation et nous a poussé à aller plus loin dans nos réflexions. Nous croyons que sans eux, le projet ne serait pas aussi complet.

CONCLUSION

Nous sommes de la même étoffe que
les songes, et notre vie infime est
cernée de sommeil.

WILLIAM SHAKESPEARE, *La Tempête*

Une sorcière est une fée que nous
avons offensée.

KATHARINE BRIGGS

Depuis très longtemps, le monde de féerie nous suit, il est proche de nous, il se cache dans notre ombre. Nous avons appris à connaître, à apprivoiser et à vivre avec cet univers. C'est un peu cela que nous voulions donner aux spectateurs : les ressources nécessaires pour découvrir un monde riche, un monde beaucoup plus complexe que ce qu'ils avaient imaginé au départ. Nous voulions rappeler aux spectateurs que cet univers n'est pas seulement un monde pour les petits enfants, un univers magique qui ne vit qu'à l'heure du coucher, nous voulions leur montrer que cet univers est partout et que chacun le fait vivre à sa manière. Les personnes qui ont lu le livre du professeur, que ce soit au complet ou en partie, nous ont souvent dit qu'elles avaient appris beaucoup de choses, qu'elles ne croyaient pas qu'un sujet aussi simple, au départ, pouvait s'avérer aussi complexe. Plusieurs de ces personnes ont même commencé à lire des contes, que ce soient les classiques de Perrault ou des frères Grimm, ou ceux des auteurs contemporains comme Pierre Dubois ou Edouard Brasey. Nous voulions, pour ce projet, faire découvrir un univers familier aux spectateurs, mais en même temps rempli de nouveautés. Si les personnes qui viennent voir notre installation repartent avec des images de leur enfance ou simplement avec le goût d'en apprendre un peu plus sur ce monde, nous aurons réussi. Au départ, nous aussi avons cru que ce projet n'allait pas être des plus captivants, surtout pour les personnes qui sont très sérieuses, mais en y travaillant, nous avons découvert un thème universel qui rapproche les individus, qui permet d'échanger avec eux et même de découvrir d'autres cultures, d'autres individus. En même temps, nous pensions que de choisir un projet aussi proche de nous allait être facile à réaliser, mais nous

n'avions pas envisagé toutes les difficultés auxquelles nous avons dû faire face. Même les personnes avec qui nous avons travaillé ne croyaient pas qu'autant de problèmes pouvaient survenir. Certains de nos collaborateurs ont même commencé à croire que des êtres féeriques venaient déjouer leur programmation.

Lors de notre entrevue pour l'admission à ce programme, les professeurs nous avaient posé une question qui, depuis, a été un sujet de réflexion très présent dans notre processus de création. La question était : comment définiriez-vous l'interactivité ? Nous leur avons répondu que l'interactivité, pour nous, c'est l'échange entre les individus, la participation aux discussions et la proximité des gens. Nous voulions créer un projet où plusieurs personnes se retrouveraient en même temps, au même endroit, pour l'exploration de ce projet. Nous voulions créer un contexte pour échanger, pour apprendre. Notre première définition de l'interactivité n'incluait pas l'interactivité grâce à la technologie. Le fait d'avoir inclu la technologie nous a permis de déclencher des conversations que seul ce contexte pouvait apporter, et en même temps ce contexte a peut-être permis le rapprochement entre les individus beaucoup plus rapidement que s'il n'y avait pas eu de technologie. Nous croyons que ce projet répond bien à nos attentes et va même au-delà, car ce n'est pas seulement les spectateurs qui peuvent apprendre quelque chose, mais nous aussi en étant présent dans la pièce lors de la présentation finale. Qui sait si notre prochain projet ne prendra pas forme lors d'une de ces conversations ?

En terminant notre projet, nous avons réalisé que cette installation ouvrait de nombreuses portes. En fait, ce projet pourrait n'être qu'une petite ébauche d'une installation future, un monde plus grand, plus élaboré. La boîte pourrait n'être qu'un objet pour faciliter la compréhension du spectateur et, quand celui-ci se déplacerait avec la voiture téléguidée, il se retrouverait dans un monde virtuel. Le fait de créer un monde virtuel permettrait d'oublier les détails techniques comme l'espace à l'intérieur de la boîte ou la lumière. D'autre part, le monde à l'intérieur de la boîte pourrait devenir plus autonome, certains des êtres féeriques pourraient être dotés d'une intelligence artificielle. Ainsi, la boîte aurait une vraie personnalité, elle n'aurait pas nécessairement besoin du spectateur pour évoluer. Entre deux représentations, le monde pourrait avoir changé de façon drastique. Mais il faudrait

beaucoup de temps pour mener un projet d'une telle ampleur à terme. Nous croyons que le projet tel que nous l'avons créé est suffisamment élaboré vu nos connaissances sur la robotique. C'est un point de départ fort intéressant, étant donné les possibilités qui s'offrent à nous dans la création d'un autre projet.

APPENDICE A

LE LIVRE DU PROFESSEUR

Leipzig, Allemagne, 23 janvier 1962

Aujourd'hui, j'ai acheté une boîte. Elle est très grosse. Je ne suis pas sûr que je vais pouvoir l'apporter avec moi, il va falloir que je l'envoie par cargo. Je l'ai achetée de Monsieur Otto Hardenberg, un Allemand qui dit qu'elle est dans sa famille depuis des générations. Il l'appelle Schachtel Mittlehochdeutsch. Je ne sais pas vraiment ce que le mot Mittlehochdeutsch veut dire, je vais devoir faire des recherches quand je vais revenir. Je sais que le mot Schachtel signifie boîte. M. Hardenberg dit que la boîte a une grande signification mais il est resté assez évasif sur le sujet. Il ne veut pas vraiment me dire en quoi elle est très importante. Il me l'a vendue, car il n'a personne à qui la remettre et il trouve plus judicieux de la vendre à un chercheur. Pourquoi? Je l'ignore, mais je compte tout de même le trouver.

Leipzig, Allemagne, 3 février 1962

J'ai finalement pu envoyer la boîte à mon bureau. J'ai fait quelques recherches sur les Mittlehochdeutsch. On peut traduire ce mot par Kobold. J'ai appris que ce sont de petites créatures sorties de la terre. Ils occupaient les mines et, si j'ai bien compris, c'est à cause d'eux qu'il y a des coups de grisou. On disait aussi qu'ils échangeaient le minerai d'argent par du minerai bleu. On appelle ce minerai bleu le Cobalt, en hommage au Kobold. Je ne suis pas sûr d'avoir bien compris, il y a très peu de traités sur le sujet et il y a très peu de gens qui sont enclins à m'en parler.

Paris, France, 4 mars 1962

Dernière journée à pouvoir faire de la recherche sur le continent européen. J'ai pu en apprendre un peu plus sur le sujet en posant des questions à des gens. Ces créatures sont apparentées aux créatures grecques nommées cobaloi: des nains qui font partie de la cour de Dionysos.

Dionysos: Mythe grec qui tourne autour de la renaissance. Ce Dieu est aussi nommé le deux fois né, car il fut tué par les titans sur l'ordre d'Héra qui était jalouse de l'attention que Zeus, son père, portait sur Sémélé, sa mère. Une goutte de son sang tomba au sol et fit naître un grenadier dont une graine permit le mariage de Perséphone et Hadès. Il symbolise souvent le printemps, la nouvelle vie après l'hiver, le renouveau...

On peut également définir le mot Kobold comme suit: Kob signifie abri, hutte, tandis que hold signifie gracieux et amical. Je ne sais pas de quoi ils ont l'air, je n'ai pas eu beaucoup de descriptions sur eux. Je crois que les gens ont peur d'apporter la malchance sur leur famille s'ils en parlent de ce génie. Malgré tout, j'ai réussi à intéresser quelques personnes sur ce sujet et je vais pouvoir continuer à en apprendre davantage sur ces êtres par mes correspondants, surtout par Mme Suzanne Larose, une enseignante spécialiste des mœurs germaniques. Elle va tenter de me trouver le plus d'informations possibles sur le sujet et je crois qu'elle est vraiment emballée par le sujet de recherche.

Montréal, 1^{er} mai 1962

Enfin, j'ai pu prendre possession de ma boîte. J'ai eu quelques difficultés aux douanes. Ils voulaient savoir ce qu'il y avait à l'intérieur. Ne sachant trop comment l'expliquer, j'ai dû leur dire que c'était une découverte d'ossements. Grâce à cette réponse, ils ne m'ont pas posé d'autres questions.

Ici aussi, on ne sait pas grand chose sur les Kobolds. Personne de mon entourage n'a jamais entendu ce mot. J'ai tenté d'ouvrir la boîte, mais j'ai l'impression que celle-ci est soudée, sinon la façon dont elle est fermée m'échappe. Mme Larose m'a envoyé quelques documents qui me laissent perplexe, comme le fait que les Kobolds sont souvent faits de mandragores. Elle m'a dit que, pour l'instant, c'est la seule information qu'elle a pu recueillir. Il va donc falloir que j'attende que ses recherches avancent plus.

Montréal, 31 août 1962

J'ai réussi à trouver des textes sur la mythologie germanique. D'après ces textes, on trouve des Kobolds depuis le début des temps. Dieu les aurait créés en même temps que les nains, mais quand il lui est venu le temps de les différencier, il n'a pu savoir si le Kobold était une bonne entité ou une mauvaise, donc il l'a laissé de côté. Ils sont souvent des esprits qui sont très laids et ils sont de la même famille que les Gobelins. Dans certaines régions de l'Allemagne, on les considère comme des esprits de maison. En échange de miettes, ils

effectuent les tâches ménagères que la femme n'a pas eu le temps de faire dans sa journée. Mais il porte malheur de voir un Kobold. Quand une famille en possède un et que, par mégarde, ils le voient, la famille est envahie de malchance, la récolte est gâtée, les animaux tombent malades... Souvent les Kobolds vivent dans une boîte qu'on ne peut ouvrir. D'où, peut-être, l'impossibilité d'ouvrir la mienne !

Montréal, 13 novembre 1962

Pour bien comprendre l'origine de la boîte, il faut absolument faire des recherches sur les différentes mythologies. J'ai pu remarquer, d'après plusieurs de mes lectures, que les noms des créatures changent, tout dépendant de leur lieu d'origine.

Le mot «Fée» est dérivé du vieux français «Fae» ou «Fay» (qui a donné l'anglais «Fairy») et, lui, provient de «Fata», nom latin des trois Parques. Mais les Parques ne sont pas réellement des personnages de féerie, car elles sont souvent considérées comme des déesses qui agissent sur le destin d'une personne. Mais on peut faire un lien avec les fées des contes de fées. Elles se penchent sur le berceau d'un nouveau né pour lui faire don de qualités et lui prédire son avenir. Peut-être que les déesses et les fées sont les mêmes personnages mais avec des noms différents puisqu'elles proviennent de lieux différents.

Montréal, 15 avril 1963

J'ai reçu une lettre de M. Hardenberg qui m'a dit que la boîte a toujours eu cette apparence. Il paraît qu'enfant, il s'amusait à faire des dessins dessus et que, peu de temps après, elle revenait à son aspect d'origine. Dans sa lettre, j'ai appris que son père avait construit des boîtes similaires à celle-ci et qu'à l'intérieur, il y avait un démon! Quel genre de démon? Il faut absolument que j'en parle à Mme Larose. Peut-être va-t-elle pouvoir trouver de l'information sur le sujet. Autre chose intéressante, je crois que M. Hardenberg n'est pas très content de me répondre. Pourtant, quand j'ai acheté la boîte, il avait l'air d'apprécier de m'expliquer la raison de la vente d'un tel objet.

21 février 1963

Roger Leblanc
337 Av. Lebrun
Montréal, Qc
H4W 3C8
Canada

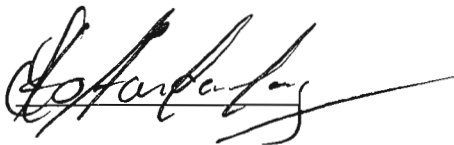
M. Leblanc

Voici les réponses à vos questions, mais je vous prierais, monsieur, de ne plus communiquer avec moi. Je ne peux vous donner l'information que vous voulez.

Tout d'abord, cette boîte est dans ma famille depuis des générations. Petits, mes frères et moi avons fait des dessins dessus. Mais peu de temps après, la boîte était revenue comme avant. Et, à chaque fois que nous le faisons, elle revenait comme avant. Nous n'avons jamais compris comment c'était possible et nos parents ne nous ont rien dit.

Un jour, mon frère a tenté d'ouvrir la boîte, mais il n'a pas été capable et mon père nous a surpris. Nous avons été fortement disputés. Par la suite, mon père a construit des boîtes comme celle-ci et mon frère a réussi à en ouvrir une et un démon en est sorti. Après cet incident, je n'ai plus voulu m'approcher de ces boîtes, d'où l'importance de m'en débarrasser.

Et, monsieur, je vous prierais de ne pas tenter de l'ouvrir.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Otto Hardenberg', with a long horizontal stroke extending to the right.

Otto Hardenberg

Montréal, 5 février 1964

J'ai enfin reçu la réponse de Mme Larose. Elle a dû faire plusieurs recherches. Mais elle a enfin trouvé quelque chose d'intéressant. Elle confirme l'information que j'avais déjà trouvée sur les Kobolds dans les familles. Je crois comprendre pourquoi M. Hardenburg ne veut plus communiquer avec moi : si son père a réellement construit de fausses boîtes de Kobolds et qu'à l'intérieur on y retrouve un « Jack », je peux comprendre sa peur. Mais ce que je me demande, c'est comment était le démon. Ce que je ne comprend pas, c'est pourquoi, une fois adulte, il ne se rend toujours pas compte que c'était des caricatures de démons!

Paris, 8 janvier 1964

Roger Leblanc
337 Av. Lebrun
Montréal, Qc
H4W 3C8
Canada

Bonjour cher Roger,

Je suis désolée de cette longue attente, mais j'ai fait beaucoup de recherches pour vous. J'ai enfin trouvé des informations qui pourront, je l'espère, vous être utiles.

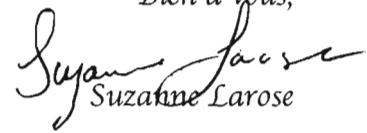
Tout d'abord, les Kobolds vivent surtout dans les mines d'Allemagne, ils imitaient souvent le travail des hommes. Souvent, c'était pour les insulter ou contrecarrer leurs projets d'excavation. Comme je vous l'ai déjà appris, c'est à cause des Kobolds s'il y a des coups de grisou à l'intérieur des mines. Souvent, ces coups de grisou occasionnent des effondrements qui, quelques fois, emprisonnent des hommes à l'intérieur des mines. Quand ces hommes réussissent à s'en sortir, ils parlent de petits êtres qui les ont aidés. Selon une croyance populaire très répandue dans les villes minières, les ouvriers laissent des miettes de leur repas en offrande aux Kobolds. Ainsi, s'il arrive quelque chose, par exemple un accident dans la mine, les hommes savent qu'en laissant des miettes de leur repas, ils gagnent la faveur des génies. Les ouvriers décrivent ces êtres comme de petits hommes très vieux, ayant une large bouche et ils sont toujours habillés de vert.

J'ai appris que les hommes les vénèrent, car c'est grâce à eux qu'il y a des mines. Les hommes sculptent ces créatures dans des arbres sacrés ou des racines de mandragores. Ces petites figurines sont placées dans une boîte, d'où le nom de boîte de Kobolds. Quelques fois, un vrai Kobold prend la place de la sculpture et, en échange de nourriture, il effectue les tâches ménagères que la femme n'a pas eu le temps de faire dans sa journée. Mais si, par mégarde, la boîte est ouverte, souvent à cause des enfants,

le génie disparaît et la malchance s'abat sur la famille : perte de récolte, animaux malades, etc. Pour remédier à la situation, les parents ont commencé à fabriquer des fausses boîtes de Kobolds. À l'intérieur, on y retrouve des marionnettes qui ont l'apparence de diablotins. C'est ce qui, d'après certains, a donné naissance à la tradition du « Jack-in-the-box ». Le Jack à l'intérieur de la boîte devait être le plus laid possible pour ne plus donner l'envie aux enfants d'ouvrir ces boîtes. Plusieurs enfants ont fait des cauchemars, et d'autres n'osent plus s'approcher des boîtes, surtout celles qui pourraient contenir un Kobold à l'intérieur.

J'espère que ces quelques informations vont vous aider dans vos recherches et surtout n'hésitez pas à communiquer avec moi.

Bien à vous,

A handwritten signature in cursive script, appearing to read 'Suzanne Larose'.

24, rue Martre

75011 Paris

Montréal, 26 novembre 1964

La boîte est toujours intacte, il ne se passe pas grand chose. J'ai l'impression que la boîte est vide. Pourquoi ne puis-je pas l'ouvrir ? Je n'en ai pas la moindre idée. S'il y a un Kobold à l'intérieur, je ne veux pas le faire fuir. J'ai laissé les miettes de mon croissant ce matin et il me semble qu'elles sont toutes là. Peut-être que ce n'est pas les bonnes miettes, il n'aime pas les croissants ! Il va falloir que je trouve ce qu'il mange.

Montréal, 23 septembre 1965

J'ai trouvé de l'information sur les Knockers. Ce sont des êtres ayant un tempérament malicieux et ils ressemblent aux Kobolds, mais en plus méchants.

Quelques définitions sur les Knockers

Les Knockers ou Knackers sont des êtres féeriques qui proviennent de Cornouailles. Ils vivent, eux aussi, dans des mines. D'après les légendes, les Knockers sont des anciens mineurs qui sont morts dans la mine ou d'anciens juifs qui travaillaient dans les mines de Cornouailles il y a de ça de nombreuses années. Très peu de personnes ont pu apercevoir des Knockers, mais il y a un peu d'informations sur eux dans certains écrits de ces époques-là. Ce sont des créatures très laides, très petites même pour des nains. Au début, ils avaient une grandeur humaine, mais à force de vivre dans les mines, ils ont rapetisser pour être de la même

grandeur que les plus grosses fourmis. Certains croient même qu'ils ont totalement disparu aujourd'hui. Ils possèdent un nez crochu et une très grande bouche et, quand ils sourient, leur bouche touche à leurs oreilles. Ils ont la possibilité de faire d'horribles grimaces et de provoquer des cauchemars chez ceux qui les voient. À eux aussi, les mineurs laissent une part de leur repas pour avoir leur protection. C'était eux qui trouvaient toujours les meilleurs filons. L'écho leur est souvent attribué, ils travaillent quand l'homme travaille et arrêtent quand celui-ci arrête.

J'ai aussi appris que les Kobolds ne sont pas nécessairement méchants avec tous. Ils le sont surtout si nous les avons insultés et méprisés. Si, à l'inverse, nous nous montrons bienveillants, alors les Kobolds sont bienfaisants avec nous. C'est grâce à ça si les mineurs trouvent les veines de minéral, ce sont les Kobolds qui leur font un cadeau. Les Kobolds vivent dans les mines car ce sont des êtres qui sont solitaires et ils préfèrent vivre dans des endroits sombres comme les mines.

Montréal, 5 mars 1966

La fille de Suzanne, Isabelle, m'a dit de faire une recherche sur les auteurs de contes. Comme les contes sont, pour la majorité des gens, d'inspiration orale et transmis par écrit depuis longtemps, je vais peut-être trouver plus d'informations sur les Kobolds ou, du moins, sur les contes où on les retrouve. L'idée me semble très judicieuse. Je ne sais pas pourquoi je n'y ai pas pensé avant. Peut-être que je me suis trop attardé sur les Kobolds eux-mêmes. Il

fait que je trouve le plus d'information possible sur le sujet des contes. Comme ça, je vais peut-être trouver l'origine exacte des Kobolds.

Étant donné que les Kobolds sont des êtres féeriques d'Allemagne, je vais commencer ma recherche avec les frères Grimm. Ce sont eux qui ont le plus de chances d'avoir fait des contes où on retrouve des Kobolds.

Montréal, 31 mai 1966

J'ai réussi à faire une histoire des frères Grimm.

Jacob et Wilhelm proviennent d'une famille de neuf enfants, dont seulement sept survécurent. Jacob naît le 4 janvier 1785, tandis que Wilhelm naît le 24 février 1786 à Hanau. En 1796, leur père meurt. Il n'a que 45 ans. Leur mère est seule pour subvenir à leurs besoins. Elle décide de donner toutes les chances à Jacob de faire une carrière juridique. Pour cela, elle l'envoie avec Wilhelm étudier à Kassel chez une de leurs tantes. Ils étudient à l'université de Marbourg en droit. Un de leurs professeurs, Friedrich Carl von Savigny, ouvre sa bibliothèque privée aux jeunes étudiants avides de savoir et férus de Goethe (grand écrivain allemand à qui on doit le Sturm und Drang, Faust, Les Souffrances du jeune Werther et une théorie de la lumière) et de Schiller (auteur allemand qui voulait doter l'Allemagne d'œuvres classiques comme celles de Shakespeare et Racine), pour leurs faire

découvrir les romantiques et les Minnesänger (poètes-musiciens qui imitaient les troubadours).

Pour l'instant, c'est tout ce que j'ai réussi à réunir sur les frères Grimm.

Montréal, 10 juillet 1966

J'ai réussi à poursuivre un peu ma recherche...

En 1805, Jacob travaille beaucoup avec M. von Savigny à Paris. Ils travaillent sur la littérature juridique. Mais comme ce n'est pas un sujet que Jacob affectionne vraiment, il délaisse les thèmes juridiques pour se consacrer à la recherche sur la « magnifique littérature de l'ancien allemand ». Une recherche qu'il avait déjà commencée avec Wilhelm.

Le 27 mai 1808, leur mère meurt à son tour. Jacob, en tant qu'aîné prend en charge la famille. Il trouve un emploi en tant que directeur de la bibliothèque privée de Jérôme Bonaparte (frère de Napoléon). Il consacre beaucoup de son temps à l'étude et il occupe un poste de conseiller d'état.

Wilhelm est de constitution fragile et ne peut pas travailler. En 1809, il effectue une cure à Halle. Par la suite, il fait un séjour au château de Gebichenstein et à Berlin où il rencontre plusieurs écrivains dont Ludwig Achim von Arnim (romancier et poète allemand) et

Johann Wolfgang von Goethe. Celui-ci l'encourage à poursuivre ses «efforts en faveur d'une culture longue et oubliée».

Montréal, 16 juillet 1966

À partir de 1806, Jacob et Wilhelm recueillent plusieurs contes et, dès 1807, ils les publient dans des revues. Mais je ne sais pas quel genre de revues, il y a très peu d'informations ou d'écrits sur le sujet.

En 1811, Wilhelm publie son premier livre sur d'anciennes légendes danoises (Altdänische Heldenlieder).

En 1812, les deux frères publient le Hildebraballied et le Wessobruner Gebet. En décembre de la même année, ils publient leur premier recueil de Contes de l'enfance et du foyer (Kinder-und Hausmärchen). Ils participent aux trois numéros de la revue Altdutsche Wälder qui était consacrés à la littérature allemande ancienne.

En 1814, Jacob part à Paris pour ses fonctions diplomatiques et il emploie ses temps libres à faire des recherches sur les contes dans les bibliothèques. Mais il aime mieux travailler en Allemagne sur la littérature de son pays et même s'il adore faire des voyages.

Montréal, 18 octobre 1966

J'ai trouvé d'autres informations sur la période entre 1813 et 1816. Les frères Grimm ont travaillé sur une version allemande de l'Edda et du Roman de Renart (Reincke Fuchs), mais qui sont restées inachevées. Je ne sais pas s'il y a une version qui a été publiée.

Ma boîte est toujours pareille. Même les miettes que je laisse le matin ne disparaissent pas. Je les enlève au dîner. Alphé, mon docteur, est venu faire mon examen médical. Je lui ai demandé de me prêter son stéthoscope et nous avons tenté d'écouter l'intérieur de la boîte, mais aucun son ne nous parvient. Je commence à croire que la boîte est complètement vide et qu'il n'y a absolument rien à l'intérieur.

Montréal, 20 décembre 1966

Retour à ma recherche sur les frères Grimm.

Jacob quitte définitivement sa carrière diplomatique après un séjour à Paris en 1815 pour se consacrer à l'étude, à la classification et au commentaire de la littérature et des usages historiques. Il publie deux ouvrages cette année-là : un ouvrage d'étude mythologique (Irnebstasse und Irmensäule), et une critique d'anciennes romances espagnoles (Silva de romance viegos). Cette même année, les deux frères publient le deuxième tome des Contes de l'enfance et du foyer qui sera réimprimé et augmenté en 1819. Une nouvelle publication

apparaît en 1825. Celle-ci est réorganiser et les frères Grimm ont enlevé quelques uns des contes qu'on pouvait retrouver dans les deux autres. C'est ce recueil qui a contribué à la popularité des contes. En 1823, une édition anglaise apparaît des Contes de l'enfance et du foyer.

Entre 1816 et 1818, ils publient deux tomes d'un recueil de légendes (Deutsche Sagen). Ils avaient collecté un peu partout des contes et des légendes et ils trouvaient un peu compliqué de différencier les deux genres, car souvent les thèmes exploités étaient les mêmes. Ils réussissent à les séparer en suivant cette logique : les contes remontent pour l'essentiel à des sources orales, tandis que les légendes se fondent davantage sur des sources écrites.

Est-ce que c'est seulement ce qui sépare le conte de la légende ? Il faudrait que je trouve plus d'informations pour pouvoir à mon tour faire la différence dans ce que je lis.

Les contes des frères Grimm ont eu un grand succès, mais les légendes n'ont pas suscité un aussi grand engouement. Aucune réédition des légendes ont été faites du vivant des Grimm.

Montréal, 30 décembre 1966

Les frères Grimm vécurent longtemps ensemble et menèrent une vie de célibataire. Pendant deux ans, les deux ne vivent que grâce au seul salaire de bibliothécaire de Wilhelm. Mais en 1816, Jacob est également engagé. Leur travail consiste à prêter, chercher et classifier les

ouvrages. Ils ont la possibilité de mener sur place leurs propres recherches qui sont saluées en 1819 par un doctorat honoris causa de l'université de Marbourg. Pendant toutes leurs années, ils sont encouragés par la princesse Wilhelmine Karoline de Hesse. À la mort de celle-ci, ils emménagent chez leur sœur Lotte et ils s'installent dans un logement plus modeste. Quand Lotte se marie, les frères doivent déménager plusieurs fois.

Montréal, 8 janvier 1967

Jacob Grimm a beaucoup travaillé sur la grammaire allemande. Le premier tome de sa grammaire allemande traite de la flexion, le second de la formation des mots. À chaque fois qu'il y avait assez d'écrits sur une page, il l'imprimait. Il n'avait donc pas de manuscrit complet. L'impression du premier tome, feuille par feuille, se déroula entre janvier 1818 et l'été 1819. En 1822, il retravailla le premier tome pour n'y inclure que l'étude sur le son.

Pendant ce temps, Wilhelm avait publié deux livres : Les Chants héroïques allemands (Deutsche Heldensage) et un autre sur les runes.

En 1825, Wilhelm se maria avec Henriette Dorothea et ce n'est qu'à ce moment que leur vie se stabilise. Ils vécurent plusieurs années les trois ensemble, jusqu'à ce que Wilhelm ait des enfants.

Jacob publia deux tomes supplémentaires sur la grammaire et il termina le travail sur Reinhard Fuchs (1811-1834). Il fit aussi un ouvrage sur la mythologie germanique, tandis que Wilhelm fit presque tout seul le tome III des Kinder-und Hausmärchen.

Jacob fut engagé comme professeur à l'université de Göttingen, tandis que Wilhelm fut engagé comme bibliothécaire. Puis à partir de 1835, il fut engagé comme professeur.

En 1837, le roi Guillaume IV mourut et fut remplacé par Ernest-Auguste 1^{er}. Étant beaucoup plus autoritaire que son prédécesseur, il révoqua le contrat de sept professeurs et bannit trois de ses États, dont Jacob.

Le roi Frédéric-Guillaume de Prusse invita les frères Grimm comme membres de l'académie des sciences et professeurs à l'université Humboldt. Ils répondirent à cette offre et s'installèrent définitivement à Berlin.

Montréal, 9 mars 1967

En 1848, les frères Grimm commencèrent à faire la rédaction d'un dictionnaire historique de la langue allemande qui présenterait chaque mot avec son origine, son évolution, ses usages et sa signification. La tâche est tellement immense que le premier tome ne parut qu'en 1854 et seul quelques volumes furent édités de leur vivant. Wilhelm mourut le 16 décembre 1859.

Jacob poursuivit leur œuvre et il est mort le 20 septembre 1863. Les deux frères furent enterrés au cimetière de Matthäus, à Berlin-Schöneberg.

J'ai appris que depuis la mort des deux frères, plusieurs générations d'allemands ont poursuivi l'œuvre du dictionnaire et c'est tout récemment, soit le 4 janvier 1961, que le 32^e volume du dictionnaire allemand parut.

Jacob a beaucoup apporté à la linguistique allemande. Il décrivit la loi phonétique réglant l'évolution des consonnes dans les langues germaniques, connues sous le nom de la « Loi de Grimm ». Il écrivit aussi l'Histoire de la langue allemande (Geschichte des Deutschen Sprache).

Les deux frères inspirèrent plusieurs personnes, dont le compositeur Richard Wagner qui s'inspira des légendes recueillies pour la composition de ses opéras et de sa tétralogie.

Les contes les plus célèbres des frères Grimm sont :

- Blanche-Neige (Schneewittchen)
- Cendrillon (Aschenputtel)
- La Belle au bois dormant (Dornröschen)
- Le Petit Chaperon rouge (Rotkäppchen)
- Les Musiciens de Brême (Die Bremer Stadtmusikanten)
- Dame Hiver (Frau Holle)

- Frérot et soeurette (Brüderchen und Schwesterchen)
- Hansel et Gretel (Hänsel und Gretel)
- Blanche-Neige et Rouge-Rose (Schneeweißchen und Rosenrot)
- Raiponce (Rapunzel)
- Rumpelstilzchen (Rumpelstilzchen)
- Tom Pouce (Daumesdick)
- Le Roi Barbe d'ours (König Drosselbart)
- La Petite Gardeuse d'oies (Die Gänsemagd)

Dans tout ceci, je n'ai trouvé aucune trace des Kobolds. Malgré cela, j'ai trouvé beaucoup d'informations. Étant donné que les frères s'inspirèrent de Charles Perrault pour écrire quelques uns de leur contes (on peut penser à La Belle au bois dormant et Le Petit Chaperon rouge), je crois qu'il faut absolument faire une recherche sur les différents auteurs de contes et, qui sait, je vais peut-être réussir à trouver un conte où on retrouve des Kobolds.

Montréal, 29 avril 1967

J'ai tenté de faire la différence entre le conte et la légende. Comme c'est deux genres sont très semblables, il est très difficile de faire la différence.

La légende est mise par écrit pour être lue publiquement dans des lieux précis, principalement les églises et les temples. Les légendes sont liées à un élément précis qui est le noyau de l'histoire. C'est grâce à ça qu'il y a un récit.

Le conte, quant à lui, est transmis oralement et il est présent dans toutes les cultures. On peut retrouver le même conte dans différentes cultures, mais avec des variantes plus ou moins importantes.

Montréal, 21 juin 1967

Finalement, je crois que la boîte est vide. Les miettes que je laisse tous les matins ne partent pas. Malgré tout, je vais continuer à faire ma recherche sur les auteurs de contes de fées. J'ai vraiment pris goût à explorer ce genre littéraire.

Montréal, 3 juillet 1967

Je viens de prendre connaissance d'anciens documents qui parlent d'êtres féeriques. En 1922, en Angleterre, est parut The Coming of the Fairie écrit par Sir Arthur Conan Doyle, l'auteur de Sherlock Holmes. Le livre parle de photos de fées prises par Elsie Wright et sa cousine France Griffiths à Cottingley, un village du Yorkshire dans le nord de l'Angleterre. Elles disent avoir réussi à prendre en photos des fées en pleine action ! Sir Arthur Conan

*Doyle écrit un livre sur le sujet et il y inclut tout les documents qui ont trait à l'affaire.
Ça m'intrigue beaucoup et je vais tenter de trouver le livre.*

Montréal, 6 novembre 1967

Pour en revenir avec les fées de Cottingley, en 1917, les deux filles ont décidé de prendre en photos « leurs amies » les fées. Pour cela, elles ont utilisé l'appareil photo du père d'Elsie. Quand le père développa enfin les photos, il découvrit France avec quatre fées qui dansaient devant elle, tandis que sur l'autre photo, prise par France, on y vit Elsie et un gnome.





Dans le livre d'Arthur Conan Doyle, on peut y lire que l'auteur a eu une correspondance avec diverses personnes dont M. Edward L. Gardner qui est un théosophe et qui a eu en sa possession les deux négatifs des photos. Ils les firent examiner par deux experts en photographie. Le premier était à Londres et n'avait jamais été confronté à ce genre de photo. Il déclara que les deux plaques étaient authentiques, mais inexplicables. Le second, qui était à Leeds et qui avait été amené auparavant à vérifier d'autres photographies de ce genre, déclara aussi qu'il était convaincu de l'authenticité des plaques. Bref, les deux jeunes filles n'auraient pas pu avoir recours à un trucage comme la surimpression des négatifs.

Montréal, 19 décembre 1967

Note sur les fées de Cottingley

M. Edward L. Garner soumit à nouveau les négatifs à un expert, M. Snelling, qui travaillait depuis déjà 30 ans sur la photographie. Après l'analyse, il conclut deux choses sur les négatifs :

- 1) Il n'y a eu qu'une seule prise de vue
- 2) Toutes les silhouettes de fées ont bougé pendant la prise de vue, qui était
« instantanée »

D'après lui, il est impossible que ce soit de simples figurines de papier car souvent, dans ce genre de procédé, on peut voir l'excédent de papier autour des formes. Par la suite, Arthur Conan Doyle rencontra M. West de chez Kodak. Ce spécialiste confirma qu'il n'y avait aucune surimpression, mais ne pouvait affirmer que les photos étaient d'origine surnaturelle.

Montréal, 3 janvier 1968

Je n'ai pas trouvé la revue dans laquelle Sir Arthur Conan Doyle a publié. Mais dans son livre, on retrouve l'article. C'est la première publication sur les fées du *Stand Magazine* qui a fait un numéro spécial pour Noël de 1920. La première partie de son texte relate la recherche qu'il a faite, les gens qu'il a rencontrés. Bref, rien de nouveau jusqu'à là. Mais un des faits intéressants, c'est celui de comparer l'univers des fées au monde des Esquimaux.

Souvent il faut le voir pour le croire et il suffit de prendre le temps de regarder pour pouvoir voir comment vivent les Esquimaux. La même théorie s'applique pour les fées : il suffit de prendre le temps de regarder pour voir les fées. Bref, il faut prendre le temps de connaître une culture si on veut vraiment la découvrir ! Quelques spécialistes de la photographie avaient suggéré que les photos avaient été prises dans un décor intérieur et que le fond était en fait une grande toile peinte. Mais M. Garner est allé sur place et il est revenu avec les photographies des lieux.

Montréal, 12 janvier 1968

Sir Arthur Conan Doyle a longuement étudié les deux photographies (Elsie avec le gnome et France avec les quatre fées). Dans chacune des deux photos, on retrouve une flûte de Pan (la même qui est souvent associé aux faunes et aux naïades). Mais il soulève une question intéressante : pourquoi ne retrouve-t-on que la flûte de Pan et aucun autre instrument de musique ? Car quand nous regardons chacune des fées nous remarquons que celles-ci sont toutes habillées différemment. Nous pouvons donc conclure qu'il y a aussi une mode qui est propre au monde des fées.

Une autre observation faite par sir Arthur Conan Doyle : les fées sont un amalgame d'humains et de papillons, et elles sont de jeunes filles, tandis que le lutin est plus proche du lépidoptère et semble plus âgé. Comme le fait remarquer sir Arthur Conan Doyle, les deux photos représentent deux groupes d'individus distincts.

Certains spécialistes des fées disent qu'il y a plusieurs peuplades et qui peuvent être assez différentes l'une de l'autre. Tout dépend de leur habitat : la forêt, l'eau douce, la mer, la campagne, etc.

Les photos rapportent des fées telles que nous les avons toujours imaginées, peut-être est-ce le fait que l'homme a toujours vu les fées et il en a fait des descriptions exactes.

À la fin de son article, sir Arthur Conan Doyle dit : «Le simple fait de penser aux fées, même si on ne les voit pas, ajoutera du charme à chaque ruisseau, à chaque vallon, et rendra romantique toute promenade dans la campagne. Croire à l'existence des fées fera sortir l'esprit matérialiste du XXe siècle de l'ornière boueuse dans laquelle il s'est enfoncé, et lui fera reconnaître que la vie est pleine de charme et de mystère».

Montréal, 16 avril 1968

Dans le livre de sir Arthur Conan Doyle, on retrouve un article fait par le Westminster Gazette qui révèle les dessous de l'article écrit par Conan Doyle. Le journaliste a réussi à retrouver les deux jeunes filles, même si Conan Doyle n'avait pas écrit leur véritable nom dans son article. La mission du journaliste était de prouver ou de réfuter l'existence des fées, mais il n'a pas réussi à remplir sa tâche. Les gens du village du Yorkshire n'ont jamais démenti l'existence des fées et n'ont pas donné l'origine de leur apparition. Dans son article, on voit que la population était plutôt fatiguée de répondre aux questions des journalistes. Le

journaliste n'apporte rien de nouveau et ne vient que confirmer les premiers propos : les photos sont authentiques. La seule nouvelle est que les deux jeunes filles utilisaient un appareil photographique pour la première fois.

Montréal, 16 août 1968

Les fées de Cottingley

Plusieurs articles ont paru par la suite, essayant de discréditer les photographies. Il y a eu des spécialistes qui ont pris de fausses photographies en disant que c'étaient des vraies. Mais personne n'a réussi à mettre en doute l'authenticité des photos prises par Elsie Wright et France Griffiths. Donc, on peut affirmer que ces photos sont authentiques, et qu'elles ont eu une grande couverture médiatique, peut-être même plus qu'elles ne le méritaient vraiment.

Montréal, 26 novembre 1968

Les fées de Cottingley

En 1920, les deux jeunes filles se sont revues, et elles ont réussi, à nouveau, à prendre des photos de fées. Elles ont pris trois nouvelles photos que sir Arthur Conan Doyle et M. Gardner ont fait étudier par des experts. Là encore le résultat est le même : les photos sont

authentiques, aucune surimpression. La photo qui est la plus authentique, selon les experts, est celle du nid de fées, car il aurait été trop difficile de la truquer.







Mais contrairement aux premières photos, sir Arthur Conan Doyle ne voulait pas faire publier ces photos, car il disait que l'espèce humaine ne mérite pas qu'on lui fournisse d'autres preuves de l'existence des fées. Elle en a déjà eu et elle n'a pas cru bon de les regarder et d'y croire. Donc, avoir d'autres photographies a permis à Conan Doyle et Gardner d'y croire encore plus qu'auparavant, et non de prouver l'existence des fées au monde entier. Les deux hommes ont décidé de faire venir M. Geoffrey Hudson, un clairvoyant et ami de M. Gardner. Il a accompagné les deux jeunes filles dans le vallon et il a réussi à voir des fées, des lutins, des gnomes, des farfadets et des ondines. Il les voyait souvent avant les jeunes filles et quand il pointait dans leur direction, les deux filles décrivaient l'être féerique comme

M. Hudson le voyait. Cet homme est considéré comme un homme sérieux et incapable de jouer la comédie, donc on peut croire à l'existence des fées.

Montréal, 31 mai 1969

Retour à mes recherches sur les auteurs de contes : Charles Perrault.

Il est né le 12 janvier 1628 à Paris. Issu d'une famille très nombreuses, il a sept frères et sœurs. Il fait ses études littéraires au collège Beauvais (Paris) et obtient sa licence de droit vers 1651. La même année, il s'inscrit au barreau.

En 1663, Charles Perrault est chargé de la politique artistique et littéraire sous le règne de Louis XIV. En 1671, il entre à l'Académie Française.

Hier, j'ai reçu ma voisine Pauline en visite et j'étais en train de lui expliquer mes recherches sur la boîte et les Kobolds quand Patricia, sa fille, m'a fait une remarque très sensée : « Peut-être que les Kobolds n'aiment pas les croissants! » C'est une piste à explorer! Ce matin, je leur ai laissé des bouts de miches de pain et le reste de mon café. Qui sait si ce n'est pas en cela que consiste leur alimentation.

Montréal, 10 juin 1969

Il me semble qu'il y avait beaucoup moins de pain que ce que je leur avais laissé. Mais le café reste intact. Patricia est revenue me voir et m'a suggéré de laisser leur repas plus longtemps, car étant petits, ils ont sûrement de petites jambes, donc ils n'ont peut-être pas le temps de venir chercher leur repas. Elle est vraiment mignonne cette petite. Il paraît que depuis que j'ai fait mention de ces êtres, la petite dit en voir souvent. C'est ce que Pauline m'a dit. Il faudrait que je lui laisse un appareil photo, elle pourrait les prendre en photo comme Elsie et France!

Montréal, 4 septembre 1969

Retour sur les notes de Charles Perrault

En 1672, Perrault marie Marie Guichon et ils ont quatre enfants. Il devient veuf en 1678. Il est à l'origine d'une réforme à l'Académie qui consiste à l'élection de nouveaux membres. Il écrit la préface du Dictionnaire de l'Académie en 1694. En 1683, Colbert meurt. C'était l'homme dont il était le bras droit. La même année, Perrault se batte contre l'hostilité de Louvois et perd toutes ses fonctions. Étant un homme qui touche à tout, il ne se décourage pas et se met à l'écriture. Il commence avec des poèmes (L'Énéide burlesque en 1648 et Les Murs de Troie ou l'Orig mondaïn). Par la suite, il tente le genre galant (Dialogue de l'amour et de l'amitié en 1660 et Le Miroir ou la Métamorphose de...).

C'est en 1693 que Perrault publie son premier conte en vers, Les Souhairs ridicules, dans le Mercure Galant. En 1694, il rajoute le conte de Peau D'Ane.

En 1697, il publie Histoires ou Contes du temps passé avec des moralités. À l'intérieur, on y retrouve les contes suivants :

- La Belle au bois dormant
- Le Petit Chaperon rouge
- La Barbe Bleue
- Le Maître chat, ou le Chat botté
- Les Fées
- Cendrillon, ou la petite pantoufle de verre (ou de vair)
- Riquet à la houppe
- Le Petit Poucet

Montréal, 1^{er} décembre 1969

J'ai trouvé d'autres informations sur Charles Perrault.

En 1678, Charles Perrault perd sa femme et en 1683, il perd son emploi. C'est à ce moment qu'il décide de se consacrer à l'éducation de ses quatre enfants. Il publie Les Contes de ma mère l'Oye. Il s'inspire des veillées populaires où on raconte des histoires, mais il rajoute une morale à la fin. Ces histoires jouent vraiment un rôle d'apprentissage. Le fait

d'utiliser la mère l'Oye dans son titre vient mettre en relation l'apprentissage que la nourrice (la mère l'Oye) inculque aux enfants. Il meurt à Paris le 15 mai 1703.

Il y a eu plusieurs adaptations de ses contes au cinéma dont :

- Le Petit Chaperon rouge (Alberto Cavalcanti, 1929)
- Cendrillon (Walt Disney, 1950)
- Le Belle au bois dormant (Walt Disney, 1959)

Dans ses contes non plus on ne retrouve pas de Kobolds. C'est plutôt des êtres féminins qu'on retrouve. Malgré tout, je crois que je vais les lire!

Montréal, 1^{er} mai 1970

Après la publication de sir Arthur Conan Doyle dans le Stand Magazine, plusieurs lettres leur sont parvenues, à lui et au rédacteur en chef du magazine. Dans les lettres, plusieurs gens disent avoir vues des manifestations d'êtres féeriques. Sir Arthur Conan Doyle a pris ce sujet comme thème et commence son article suivant en expliquant la difficulté que l'homme a de croire aux choses qu'il n'a jamais vu. À la suite du très grand nombre de personnes ayant vu des êtres féeriques, il en est arrivé à deux conclusions. D'abord, ce sont des enfants qui déclarent avoir vu le plus souvent des fées. Ensuite, ces apparitions sont plus fréquentes pendant les heures tranquilles d'une journée ensoleillée. Sir Arthur Conan Doyle vient à la

conclusion que quand on gagne la confiance des enfants, ils nous disent souvent qu'ils ont vu des fées, mais si on se moque d'eux, ils ne disent plus rien. C'est un peu comme ma petite voisine Patricia. Depuis que je lui ai parlé des Kobolds, elle dit en voir souvent et Pauline m'a dit que c'était la première fois que Patricia parle de ces êtres.

Montréal, 2 juillet 1970

J'ai laissé mon vieil appareil photo à Patricia. Malheureusement, elle n'a pas pu prendre aucune photo. Elle dit que quand elle va chercher l'appareil, les fées disparaissent. Étant donné qu'elle les aime beaucoup, elle ne veut pas que les fées disparaissent à jamais, donc elle ne tente plus de les prendre en photo.

Les morceaux de pain que je laisse, maintenant le soir, sont beaucoup moins nombreux le matin. Et j'ai commencé à laisser du lait à la place du café et j'ai l'impression qu'il en manque à mon réveil !

Montréal, 4 septembre 1970

Dans le livre de sir Arthur Conan Doyle, j'ai trouvé une phrase qui m'a fait beaucoup réfléchir : « Ce sont des créatures candides, qui ne sont pas hostiles à la race humaine, à moins d'être provoquées, et elles ont tendance à se rendre utiles puisque certaines, les lutins,

sont prêtes, par tradition universelle, à aider aux travaux du ménage, si une famille a su établir des liens de confiance avec elles». Comment fait-on pour gagner leur confiance ? J'aimerais bien qu'ils viennent m'aider avec le ménage de mon bureau. Je ne trouve nul part de l'information sur ce qu'ils aiment, alors je ne sais pas si un jour je vais réussir à établir un lien de confiance avec eux.

Montréal, 30 septembre 1971

Étant donné que je n'ai rien trouvé avec les frères Grimm et Charles Perrault, j'ai décidé de faire des recherches sur Hans Christian Andersen, un auteur Danois. Peut-être que je vais réussir à trouver des Kobolds dans ses contes étant donné que le Danemark et l'Allemagne sont côte-à-côte.

Andersen est né le 2 avril 1805 à Odense, Danemark. Il vient d'une famille très modeste, d'un père cordonnier et d'une mère plutôt âgée. Dès sa tendre enfance, Andersen montre une imagination sans borne et il est encouragé par ses parents, surtout par sa mère qui est plutôt superstitieuse. Étant enfant unique, il est très touché par la mort de son père en 1816. Dès cette époque, il laisse tomber l'école pour construire un petit théâtre et des marionnettes. Il s'inspire beaucoup de Ludvig Hoberg et de Shakespeare. C'est pendant cette époque qu'il écrit son premier livre : La Petite Fille aux allumettes. Pour cette histoire, il s'inspire de l'enfance de sa mère qui a vécu la grosse misère.

Montréal, 2 novembre 1971

Hans Christian Andersen (suite)

Andersen veut devenir chanteur d'opéra et, pour réaliser son rêve, il part en 1819 à Copenhague. Personne là-bas ne le prend au sérieux et il est catalogué comme étant une personne dérangée, un fou. Il réussit à se lier d'amitié avec deux musiciens, Christop Weyse et Siboni, et un poète, Frederick Hoegh Guldberg. Ces trois amis l'encouragent à réaliser son rêve, mais sa voix défaille. Il devient apprenti danseur au théâtre royal.

Montréal, 12 décembre 1971

Retour aux notes sur Andersen

Le roi Frederick VI est très intéressé par Andersen et décide de l'envoyer poursuivre ses études à l'école de grammaire de Slagelse, mais Andersen est un étudiant très médiocre et peu discipliné, donc il ne reste que très peu de temps. En 1822, il publie Le Fantôme à la tombe de Palnatoke et, en 1829, il publie un roman fantastique : Un Voyage à pied depuis le canal Holmen jusqu'au point d'Amager qui obtient un succès considérable. En 1833, le roi lui donne de l'argent pour lui permettre de faire son premier voyage en Europe. Pendant son long périple, il écrit Agrès et le Triton. En 1835, il publie son premier roman :

L'Improvisateur qui obtient un véritable succès. Dans la même année, il publie les premiers épisodes des Contes (Eventyr), mais le succès ne vient pas.

Montréal, 30 mars 1972

Retour sur les notes d'Hans Christian Andersen

En 1837, Andersen écrit la meilleure de ses nouvelles : Seulement un Bonimenteur. Entre 1840-42, il fait le plus grand de ses voyages qui lui permet de prendre le train pour la première fois et qui l'amène en Allemagne, en Italie et en Grèce. Pendant le voyage de retour, il écrit le Bazar d'un poète qui est considéré comme le meilleur de ses livres de voyage. En même temps, la renommée des Contes s'est accrue.

Il commence une deuxième série de Contes en 1838 et une troisième en 1845. Ces contes n'ont jamais été destinés à la jeunesse, mais on les a souvent considérés comme tels.

En 1847 et 1848, deux nouveaux tomes des Contes voient le jour, et continuent à voir le jour sous forme d'épisodes jusqu'à Noël 1872. Au printemps 1873, Andersen tombe de son lit et se blesse, il ne réussit jamais à s'en remettre complètement et meurt le 4 août 1875 dans sa maison de Rolighed. Il est enterré au cimetière de Assistens, à Copenhague.

Montréal, 2 avril 1972

J'ai trouvé d'autres informations sur Hans Christian Andersen. Il était reconnu pour ses découpages en papier, dont les motifs extrêmement raffinés et fantaisistes sont souvent repris au Danemark, surtout pour les décorations de Noël. Mais il voulait être reconnu en tant que poète (Digter). Dans ses contes, on retrouve souvent un sujet qui l'intéresse beaucoup : les innovations, comme le train.

Ses contes les plus connus

- Les Habits neufs de l'empereur
- Le Vilain Petit Canard
- Le Stoïque Soldat de plomb
- La Bergère et le ramoneur
- La Reine des neiges
- La Princesse au petit pois
- Les Cygnes sauvages
- La Malle volante
- La Petite Fille aux allumettes
- La Petite Poucette
- La Petite Sirène
- Le Briquet (une adaptation de l'histoire d'Aladin et la lampe merveilleuse)
- Grand Claus et petit Claus

- Le Crapaud
- L'Heureuse Famille
- L'Ombre
- Le Grand Serpent de la mer qui parle du premier câble télégraphique sous l'Atlantique
- Les Chaussons rouges

Enfin, on ne retrouve pas de Kobolds dans ses contes.

Montréal, 6 juin 1972

J'ai trouvé un autre auteur qui a écrit des contes et qui est assez proche de l'Allemagne. Il s'agit de Walter Scott, un Écossais né le 15 août 1771 à Édimbourg. Il est le neuvième enfant d'une famille de douze. Quand il est âgé à peine de huit mois, il est atteint d'une poliomyélite. Il est mal soigné, ce qui le laisse boiteux de la jambe droite. Ses parents décident de l'envoyer vivre au grand air chez son grand-père. C'est là qu'il découvre le monde de ses ancêtres. Quand son grand-père meurt, il retourne vivre chez ses parents. Sa mère favorise ses goûts littéraires et il lit beaucoup de poèmes et les textes de Shakespeare.

Montréal, 30 novembre 1972

Suite des recherches sur Walter Scott

Il fait beaucoup d'études et développe un don pour les langues : l'Italien, le Français, l'Espagnol, le Latin, le Grec. Après ses études, il commence à faire des recherches historiques sur Édimbourg, il récolte et consigne les vieilles histoires et celles plus récentes. En 1792, à l'âge de 25 ans, il publie sa première œuvre le Chant de guerre du Midlothian. À la même époque, il apprend l'Allemand pour traduire de façon anonyme des poèmes et des drames germaniques. À la fin de 1797, il épouse Charlotte Carpenter, d'origine française, avec qui il aura quatre enfants. En 1802, il publie trois tomes de ballades écossaises : Les Chants de ménestrels de la frontière écossaise qui contribue à le faire connaître. Il connaît un grand succès en 1805 grâce au Lai du dernier ménestrel. Entre les années 1807 et 1813, il publie énormément à la fois sous son nom et de façon anonyme :

- Marmion ou la bataille de Flodden-Field (1808)
- La Vision de Rodéric, le dernier roi goth d'Espagne (1811 - poème espagnol)
- Rokeby (1813 - anonyme)
- Le Mariage de Triermain (1813 - anonyme)
- Waverley (1813 - anonyme)

Québec, 31 octobre 1973

J'ai pu poursuivre mes recherches sur Walter Scott, après avoir réussi à trouver un moment libre.

Il a beaucoup publié sous son nom et de façon anonyme. Voici une petite liste de ses œuvres :

- Le Lord des îles (1815)
- Guy Mannering (1815 - anonyme)
- Contes de mon hôte (1816 - anonyme, on y retrouve Le Nain noir et Old Mortality. Il va falloir que je trouve ce livre, peut-être que Le Nain noir se rapproche des Kobolds)
- Rob Roy (1818 - anonyme, disant de l'auteur de Waverley)
- Contes de mon hôte 2 (1818 - anonyme, on retrouve Le Cœur du Midlothian et La Prison d'Edimbourg)
- Contes de mon hôte 3 (1819 - anonyme, La Fiancée de Lammermoor et Une Légende de Montrose)
- Contes de mon hôte 4 (1832 - anonyme, Château d'Angereux)

Il a aussi écrit des romans historiques :

- Ivanhoé (1820)
- L'Abbé (1820)

- Le Monastère (1820)
- Kenilworth (1821)
- Le Pirate (1821)

Il a écrit beaucoup d'autres œuvres entre 1821 et sa mort. Il meurt paralysé le 21 septembre 1832. Il n'y a pas beaucoup de chances que je trouve des Kobolds dans le reste de ses œuvres. Il est plutôt reconnu pour ses romans historiques où un personnage de fiction joue un rôle secondaire dans l'histoire réelle.

Montréal, 31 juillet 1974

Mon neveu David est venu me rendre visite cet après-midi. Depuis plusieurs années, il s'intéresse à la fantasy. Il n'a pas été capable de m'expliquer en termes clairs la différence entre la fantasy, le fantastique et la féerie. Je crois que je viens de trouver un autre domaine de recherche! Il m'a beaucoup parlé d'un auteur qu'il affectionne beaucoup : J.R.R. Tolkien. Il a écrit des romans où on retrouve différents groupes d'êtres féeriques : les Elfes, les Orcs, les Nains, etc. En plus, si j'ai bien compris David, il a même inventé un langage pour certains de ces groupes.

Montréal, 4 septembre 1974

J'ai enfin trouvé de l'information sur John Ronald Reuel Tolkien. David a même voulu me prêter ses livres, mais avec mes conférences et mes cours, je n'ai pas vraiment le temps de les lire!

Tout d'abord, J.R.R. Tolkien est né le 3 janvier 1892 à Bloemfontein, en Afrique du Sud. Sa mère provient d'une famille de commerçants, tandis que son père est d'origine allemande. Comme il a des problèmes de santé, ses parents décident de l'envoyer passer tout le reste de son enfance près de Birmingham, en Angleterre. Son père reste en Afrique et meurt là, tandis que sa mère meurt en 1904. Il est placé sous la tutelle d'un père catholique, le père Francis Morgan, mais, dès 1905, il est placé sous la tutelle d'une de ses tantes.

Montréal, 23 septembre 1974

Notes sur J.R.R. Tolkien

En 1916, il épouse Edith Bratt, une amie d'enfance. Par la suite, il s'engage dans les Lancashire Fusiliers pendant la Première Guerre mondiale. Mais dès 1917, il est rapatrié pour cause de «fièvre des tranchées». C'est à ce moment qu'il commence à se passionner pour les langues imaginaires et il crée la langue des Elfes (le Haut-Elfique ou Quenya) et commence à travailler sur les origines du Silmarillion: Les Contes perdus.

Il est diplômé d'Oxford en 1919 et travaille comme lexicographe sur l'Oxford English Dictionary jusqu'en 1921.

Il invente beaucoup d'histoires pour ses enfants et c'est à ce moment qu'il invente Bilbo le Hobbit et il décide de l'écrire. C'est une de ses étudiantes qui découvre le manuscrit avant qu'un éditeur le publie en 1937. À partir de 1938, il commence à écrire Le Seigneur des Anneaux et il est publié en 1954. Depuis sa sortie, le livre est toujours un grand succès.

Montréal, 26 novembre 1974

Hier matin, j'ai mangé des crêpes et j'ai décidé de laisser le restant proche de la boîte. Je leur ai laissé un gros morceau de crêpe avec un peu de beurre, de la cassonade et du sirop. Je ne suis revenu que ce matin, et TOUT avait disparu. J'ai cherché partout et il n'y avait aucune trace des crêpes. J'ai même vérifié les fenêtres de mon bureau si elles étaient bien fermées, au cas où le chien de Pauline, Cachou, serait venu. Et non, les fenêtres sont bien fermées. Donc, il y aurait bien des Kobolds à l'intérieur de la boîte. Je n'en reviens pas.

Montréal, 12 décembre 1974

Notes sur J.R.R. Tolkien (sa vie)

Tolkien aimait beaucoup les langues. Il devient professeur de langue anglaise en 1924. En 1925, il enseigne les langues anciennes (anglo-saxon) à Oxford. De 1945 jusqu'à sa retraite, il enseigne la langue et la littérature anglaise. Il est aussi spécialiste du dialecte mercien (mercian) du vieil anglais (dialecte parlé en Grande-Bretagne entre 450 et 1150) et du Moyen-Anglais (1150-1500). Il a aussi enseigné d'autres langues germaniques (le Norrois et le Gothique) et il parle l'Afrikaans, le Latin, le Grec, l'Hébreu, le Gallois et le Finnois.

Sa femme meurt le 19 septembre 1971. Il fait graver sur sa tombe, après son nom, Lúthien. Il la rejoint le 2 septembre 1972 et fait faire graver sur sa tombe Beren. Il est enterré au cimetière Wolvercote à Oxford.

Lúthien et Beren sont deux personnages de la Terre du Milieu, qu'il a créé. C'est le premier couple alliant Elfe et Humain.

Note sur son œuvre

Il a inventé et imaginé un univers très complexe, avec sa cosmogonie et son histoire, ses peuples, ainsi que leurs langages et leurs cultures.

Liste de ses œuvres

- The Hobbit (1937 – Bilbo le Hobbit)
- Leaf by Niggle (1945 – Feuille de Niggle)
- Farmer Giles of Ham (1949 – Le Fermier Gilles de Ham)
- The Lord of the Rings (1954-1955 – Le Seigneur des Anneaux)
 - o The Fellowship of the Ring (1954 – La Communauté de l'anneau)
 - o The Two Towers (1954 – Les Deux Tours)
 - o The Return of the King (1955 – Le Retour du roi)
- The Adventures of Tom Bombadil (1962 – Les Aventures de Tom Bombadil)

À la mort de Tolkien, plusieurs œuvres sont restées inachevées et c'est son fils Christopher, avec l'aide de l'écrivain Guy Gavriel Kay, qui travaille présentement à la « finition de certains textes ».

Domage qu'il soit mort avant que je commence à réellement m'intéresser à ses livres. Qui sait si lui n'a pas déjà entendu parler des Kobolds ?

Montréal, 3 janvier 1975

J'ai trouvé d'autres informations sur J.R.R. Tolkien

Ses deux grandes passions sont la linguistique et la philosophie qu'on ne peut pas dissocier de son œuvre. Il a réussi à créer de nouvelles langues pour les différents peuples de la Terre du Milieu. Pour créer ces nouvelles langues, il s'inspire de celles déjà existantes. Par exemple, il a décidé de rendre les noms des peuples humains par diverses langues réelles. Il utilise l'Anglo-Saxon pour les noms des humains et la langue des Rohirrim (Eorl, Eomer, Theoden, Éored, Mearas, etc.) et le Vieux Norrois pour les noms des Nains (Dwalins, Narvi, etc.). Il a aussi utilisé la langue gothique pour les ancêtres des Rohirrim (Vidumavi, Vidugavia, etc.). Tolkien se passionne pour les langues construites. Il a souvent dit que l'invention d'une langue était une forme d'art, car pour exister il faut aussi construire sa propre mythologie, avoir sa propre histoire et ses propres légendes qui vont démontrer l'évolution de la langue. On retrouve une dizaine de langues construites dans Le Seigneur des anneaux. Considérant qu'il existe un lien fondamental entre une langue et la tradition qu'elle exprime, il a donc conçu son propre Legendarium dans lequel ses langues pourraient s'inscrire. Ce qu'il aime par dessus tout, c'est construire une langue et non la terminer de façon définitive. Chacune des langues construites sont faites de façon sérieuse en se basant sur le modèle des langues naturelles.

Voici quelques unes des langues

- Adûnaic (langue de Númenor)
- Khuzdûl (langue des Nains)
- Noir parler (langue des Orques)
- QÜenya (langue des Hauts Elfes)
- Sindarin (langue des Elfes des Terres du Milieu)
- Westron ou Sovâl Phârë (langue commune des Hommes)
- Valarin (langue des Valar)
- rohirique (langue des Rohirrim)

Montréal, 5 février 1975

Mon neveu David m'a parlé de la fantasy, et j'ai décidé de faire une recherche pour différencier tout ces genres.

Fantasy

La fantasy est un genre littéraire présentant dans son récit un élément irrationnel qui montre généralement un aspect mythique et est souvent incarné par l'utilisation ou l'irruption de la magie.

La fantasy mélange de façon particulière des éléments comme les références mythologiques, l'ouverture vers l'inconscient ou vers ses peurs, les luttes entre le bien et le mal.

La naissance de la fantasy remonte à la mythologie de l'Antiquité avec des romans comme l'Odyssée, ou aux romans merveilleux du Moyen Âge, comme les légendes arthuriennes.

Quelques unes des œuvres se déroulent dès le début dans un monde imaginaire, comme la Terre du Milieu du Seigneur des anneaux.

Dans chacune de ces œuvres, on peut retrouver différents personnages qui sont récurrents d'une œuvre à une autre. Voici une liste non exhaustive des personnages qu'on retrouve :

Le Dragon → C'est la créature la plus populaire. On le retrouve sous différentes formes, il peut avoir des ailes ou non, il peut voler, nager, ou simplement marcher et il peut ou non cracher du feu. C'est un reptile qui tient souvent un rôle de gardien de trésors, ou de jeunes princesses...

L'Elfe → De la famille des Lutins, il est souvent celui qui vient sauver les humains. Il possède des pouvoirs de guérison et de fécondité. Souvent il vit dans des forêts loin des humains, où seule la détermination de l'humain pour trouver son habitat sera récompensé.

Le Nain → Le Nain vient de la mythologie nordique. Il est petit, généralement barbu et vit sous terre. Selon les œuvres dans lesquelles on le retrouve, il peut être bon ou non.

Le Gobelin → Il ressemble beaucoup au Nain pour la grandeur, mais il est beaucoup moins intelligent que le nain. Il vit en clan et il a beaucoup de difficulté avec les autres races. Il est peureux de nature.

La fée → Elle représente la force qu'on retrouve à l'intérieur de chaque humain. C'est souvent grâce à elle si le héros peut se surpasser. Elle vit partout en harmonie avec la nature.

Le Troll → Créature très peu évoluée, mais qui possède une force non négligable. Il reste souvent à l'écart des humains et aime mieux vivre dans des endroits lointains.

La Chimère → Créature provenant de la mythologie grecque. Elle est représentée le plus souvent comme un animal possédant des ailes d'aigle, un corps de lion et une queue de serpent. Elle sert souvent le mal.

Montréal, 12 juin 1975

Suite de ma recherche sur les différents genres littéraires

Fantastique

Le fantastique est un genre littéraire dans lequel on retrouve l'intrusion du surnaturel dans un cadre réaliste.

Selon Tzvetan Todorov, le fantastique serait présent dans l'hésitation entre l'acceptation du surnaturel en tant que tel et une tentative d'explication rationnelle.

Souvent, le héros de fantastique a presque systématiquement une réaction de refus des faits surnaturels qui surviennent. Cette réaction de refus est souvent associée à un sentiment de doute, de peur et de rejet.

Il ne faut pas confondre fantastique et fantasy. Le premier représente le refus de croire au surnaturel et l'autre est l'acceptation du surnaturel, comme dans le merveilleux.

Les principaux thèmes du fantastique sont le Diable, le vampire, le fantôme, etc. Bref, ce sont des personnages assez ambigus, car souvent on dit que la personne est tellement méchante, alors on l'appelle le Diable. Donc, ce n'est pas nécessairement un personnage imaginaire, il est souvent le surnom d'un humain qui fait le mal. C'était une façon de contrer la censure, le fait de dire que le Diable fait autant de méchanceté. Ainsi les auteurs mettent en scène la peur et le mal à l'état brut.

Montréal, 4 septembre 1975

Nouveau genre littéraire : le merveilleux

Le mot merveilleux vient du Latin *mirabilia* qui signifie choses étonnantes, admirables.

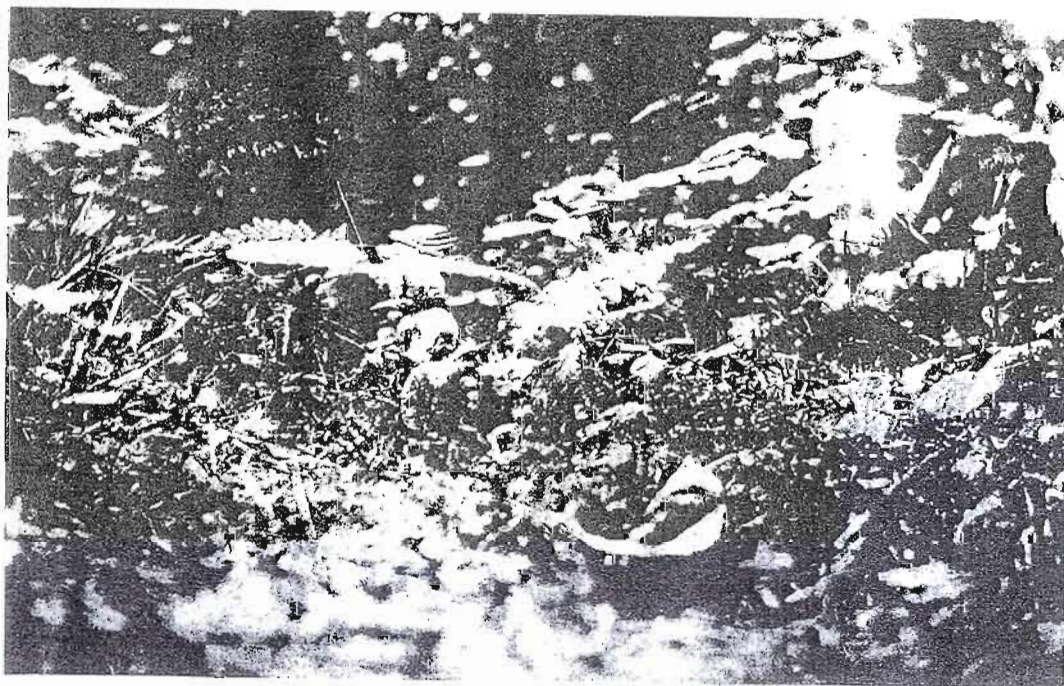
Le merveilleux, comme la *fantasy*, est une acceptation du surnaturel. Le récit merveilleux se passe dans un passé indéfini (Il était une fois..., Il y a très longtemps...) avec des personnages définis par leur fonction (roi, prince, pauvre, cordonnier, etc) et les histoires se passent souvent dans des endroits prédéterminés (château, forêt, etc). Les histoires se terminent généralement bien.

Selon certains, la *fantasy* et le merveilleux sont en fait des synonymes.

Montréal, 2 mai 1976

D'autres informations sur sir Arthur Conan Doyle

Il avait reçu une lettre provenant d'une femme de Montréal. Celle-ci avait en sa possession une photo qui a été prise par Alverda, 11 ans, du New Hampshire. La jeune fille était avec sa mère quand elle a pris la photo. Elle voulait photographier des champignons. Mais quand elles ont fait développer la photo, elles ont été surprises de voir un personnage. Il n'y avait pas de surimpression et les parents garantissaient l'authenticité de la photo.



La photographie du Canada.

Montréal, 1^{er} juin 1976

J'ai trouvé d'autres informations dans le livre de sir Arthur Conan Doyle. Souvent, les lettres qu'il a reçu parlent de la protection des fées envers les plantes. Ce sont elles qui en prennent soin et les aident à grandir. Souvent, les gens croient que c'est grâce aux fées si les fleurs peuvent éclore, qu'elles ont de la couleur et qu'elles dégagent un parfum!

Je crois que je vais mettre une plante proche de la boîte et voir si elle s'épanouit. Surtout que je n'ai vraiment pas le pouce vert!

Lyon, 31 juillet 1976

Mon assistante Joan est venue chez moi pour aller chercher quelques papiers et elle m'a dit que ma plante va bien. C'est très surprenant, car quand j'étais à Montréal, j'ai oublié de l'arroser pendant deux semaines et ça fait déjà une semaine que je suis en France! Elle a même trouvé ça surprenant, car la plante ne manque pas d'eau et elle n'est pas venue l'arroser depuis que je suis parti!

Quand je vais revenir de France, je vais prendre le temps de l'observer à tous les jours et je vais consigner mes observations. Joan m'a fait remarquer que si je veux que mes observations soient fiables, il faut que je les compare à d'autres données. Donc, je vais aller acheter une autre plante et je vais la mettre dans la cuisine.

Montréal, 1^{er} janvier 1977

Enfin, la plante près de la boîte s'est beaucoup plus épanouie malgré que j'ai souvent oublié de l'arroser. Je ne lui ai jamais donné d'engrais. Je commence vraiment à croire qu'il y a quelque chose qui a pris soin de ma plante. Est-ce que c'est possible qu'il y ait une fée et un Kobold dans la même boîte ? Sinon, est-ce que les Kobolds prennent aussi soin des plantes ?

Montréal, 13 février 1977

J'ai trouvé un autre auteur de contes, mais ça me surprendrait que je retrouve des Kobolds dans ces contes. Mais j'ai réellement pris goût à faire ces recherches sur les auteurs.

James Matthew Barrie est né le 9 mai 1860, à Kirriemuir, en Écosse. Il est le neuvième enfant de la famille. Sa grande inspiration provient de sa mère qui est une femme très intelligente. Elle lui a donné le goût de la fiction en lui lisant des histoires, surtout celles de Stevenson qu'elle vénérât. Sa mère adorait son fils aîné, David. Mais quand celui-ci est mort, James a tenté de remplacer son frère dans le cœur de sa mère en s'habillant avec les vêtements de son frère défunt, mais sans réellement y arriver. Mais c'est en essayant de consoler sa mère que le goût de l'écriture est venu. On y retrouve dans la majorité de ses œuvres un personnage qui s'appelle David. Il obtient une maîtrise à l'université d'Édimbourg

et par la suite travaille comme journaliste pour le Journal de Nottingham avant de s'installer à son compte.

Montréal 10 mars 1977

Suite des notes sur l'auteur James Matthew Barrie

En 1894, il épouse l'actrice Mary Ansell, mais le mariage n'est pas heureux. Elle demande le divorce en 1909 après avoir pris un amant. James Barrie ne peut rien y faire. Il fait la connaissance de la famille Llewelyn Davies et se lie d'amitié avec les enfants qui lui inspirent le personnage de Peter Pan. Quand les cinq garçons se trouvent orphelins de père et de mère, James Barrie les adopte. Chacun des cinq enfants décède de façon tragique. Il est décédé le 19 juin 1937. il est enterré au cimetière de Kirriemuir, tandis que sa maison natale devient un musée pour le National Trust for Scotland. On compare souvent James Barrie avec son personnage de Peter Pan, car M. Barrie est un homme mince, menu et de petite taille et parfois on qualifiait sa démarche de quasi enfantine, comme son héros qui ne voulait pas grandir.

On ne trouve que très peu d'informations sur cet auteur, étant un homme assez discret, il le reste même après la mort.

Liste de quelques unes de ses œuvres

- *A window in the Thrums*
- *An Edinburgh eleven*
- *My Lady Nicotine*
- *The Little Minister*
- *Ibsen's Ghost*
- *Richard Savage*
- *The Admirable Crichton*
- *Little Mary*
- *Peter Pan or The Boy Who Would Not Grow Up*
- *Peter Pan in Kensington Gardens*
- *What Every Woman Knows*
- *When Wendy Grew Up : an Afterthought*
- *George Meredith*
- *Old Friends*
- *Peter and Wendy*
- *Rosalind*
- *The Dramatist Get What They Want*
- *Rosy Rapture, the Pride of the Beauty Chorus*
- *Kiss for Cinderella*
- *Who Was Sarah Findlay ?*
- *A Well-Remembered Voice*

Montréal, 12 avril 1977

Mon collègue Alain m'a parlé d'un réalisateur français qui a été le père des effets spéciaux. C'est Georges Méliès. Il est supposé m'apporter quelques uns de ses films. Il paraît qu'il a réalisé plus de 600 films! Il a réalisé la majorité de ses films dans un genre spécifique : la féerie. Je vais faire une recherche sur lui et j'ai bien hâte de voir ces films, j'espère juste qu'Alain n'a pas les 600...

Montréal, 26 juin 1977

Notes sur Georges Méliès

Georges Méliès est né le 18 décembre 1861 à Paris, dans une famille de fabricants de chaussures. Très jeune, il travaille avec son père et, par la suite, il part à Londres pour apprendre la prestidigitatation et le fonctionnement des automates. En 1888, il achète le théâtre Robert-Houdin et devient le directeur du théâtre. Il y présente des spectacles de prestidigitatation et de «grandes illusions». En 1891, il crée l'Académie de Prestidigitatation qui, en 1904, se transforme en chambre syndicale de la Prestidigitatation. À la naissance du cinéma, il prend contact avec les frères Lumière pour pouvoir réaliser des films. Ceux-ci tentent de le dissuader en disant que l'engouement pour le cinéma est causé par l'attrait de la nouveauté et qu'il ne sera pas toujours aussi populaire. Mais Georges Méliès décide tout de

même de tenter l'expérience. Il achète un projecteur à Londres et fonde sa propre société qu'il appelle Star Films qui est aujourd'hui reconnue mondialement.

Montréal, 1^{er} août 1977

Alain a réussi à trouver un des films. Il vient juste de déménager et il n'a pas encore défait toutes ses boîtes. Il m'a prêté Le Voyage dans la Lune de 1902 qui est inspiré du roman de Jules Verne De La Terre à la lune.

Montréal, 5 septembre 1977

J'ai enfin pris le temps de visionner le film de Georges Méliès.

Synopsis

Lors d'un colloque d'astronomie, le professeur Barbenfouillis crée l'événement en faisant part à l'assemblée de son projet de voyage dans la Lune. Il organise ensuite la visite à ses confrères de l'atelier où l'obus spatial est en chantier. Il sera propulsé en direction de la Lune au moyen d'un canon géant.

Le lancement réussit. Les six astronautes embarqués découvrent l'environnement lunaire et assistent à un coucher de terre. Faits prisonniers par les Sélénites, population autochtone de la

Lune, ils parviennent cependant à s'échapper. L'un des poursuivants reste accroché au fuselage de l'obus qui a repris le chemin de la Terre. De retour, les savants sont accueillis en héros et exposent triomphalement leur capture.

Fiche technique

- *Titre : Le Voyage dans la Lune*
- *Réalisation : Georges Méliès*
- *Scénario : Georges Méliès inspiré du roman de Jules Verne, De la Terre à la Lune et du roman de H.G. Wells, Les Premiers Hommes dans la Lune*
- *Production : Georges Méliès*
- *Société de production : Star Film*
- *Photographie : Michaut et Lucien Tainguy*
- *Décors : Claudel et Georges Méliès*
- *Pays d'origine : France*
- *Format : Noir et blanc - 1,33:1 - muet - 35 mm*
- *Genre : Féerie, science fiction*
- *Durée : 16 minutes - 257,56 mètres*
- *Date de sortie : 1er septembre 1902 (France) - 4 octobre 1902 (États-Unis)*

Distribution

- *Georges Méliès : professeur Barbefouillis*
- *Victor André*

- *Henri Delannoy : pilote de la fusée*
- *Bleuette Bernon : femme de la Lune*
- *Brunnet : astronome*
- *Jeanne d'Alcy*
- *Depierre*
- *Farjaut : astronome*
- *Kelm : astronome*

Le film n'est pas la première fiction et il n'innove pas au niveau de la narration (la narration est linéaire, enchaînant des plans fixes). Le film est reconnu pour l'emploi des techniques existantes et des trucages qui sont inspirés du théâtre. Le film est le résultat de plusieurs autres trucages que Méliès a tenté de faire dans ses autres films.

Le film inaugure un nouveau genre cinématographique : la féerie qui deviendra plus tard le fantastique ou la science-fiction.

Montréal, 26 novembre 1977

Suite des notes sur Georges Méliès

En 1897, Georges Méliès fait construire un studio vitré dans sa propriété de Montreuil et il se filme lui-même et ses acteurs devant des décors peints inspirés directement des spectacles de

magie de son théâtre. Il crée également un atelier de coloriage où ses films sont coloriés à la main. Il s'inspire, pour cette technique de coloriage, de ce qui se fait avec les photos en noir et blanc. Il est tour à tour producteur, réalisateur, scénariste, décorateur, machiniste et acteur.

Montréal, 12 janvier 1978

Finalement, Alain a réussi à trouver ses autres films de Georges Méliès.

- The Untable Whiskers (1904)
- The Cook in Trouble (1904)
- Tchin-Chao, the Chinese Conjuror (1904)
- The Mermaid (1904)
- The Scheming Gambler's Paradise (1905)
- The Hilarious Posters (1906)
- The Eclipse (1907)
- Good Glue Sticks (1907)
- Long Distance Wireless Photography (1908)
- The Impossible Voyage (1904)

Je ne sais pas si je vais avoir le temps de tous les regarder, mais je vais essayer. Alain m'a conseillé de regarder La Petite Sirène réalisé en 1904. Mais je vais devoir attendre à la fin de mes conférences en Angleterre.

Montréal, 13 août 1978

Suite des notes sur Georges Méliès

De 1896 à 1914, il réalise plus de 600 films ayant pour thème «voyage à travers l'impossible». Ces courts métrages étaient projetés dans les foires et ils étaient considérés comme l'évolution de la lanterne magique.

Lanterne magique : ancêtre du projecteur de diapositive.





En 1913, sa femme meurt et, n'ayant que très peu de moyen de subvenir aux besoins de ses deux enfants, il arrête de faire des films. Le Théâtre Robert-Houdin a dû fermer ses portes en 1914 à cause de la Première Guerre mondiale. Il réussit à présenter de petits spectacles de théâtre dans ses studios cinématographiques. Mais à partir de 1923, il est poursuivi par un créancier et il doit tout vendre, même ses films. Ne voulant pas tout vendre, il en brûle plusieurs. La majorité de ses films ont été soit détruits, soit vendus, donc perdus. C'est Henri Langlois, créateur de la Cinémathèque française, qui réussit à retrouver quelque uns des films de Méliès et qui décide de les restaurer dès 1938. Il meurt le 21 janvier 1938 et repose au cimetière du Père-Lachaise à Paris.

Depuis 1946, on couronne le meilleur film français avec le prix Méliès.
D. W. Griffith a dit de Méliès : «Je lui dois tout» et Charlie Chaplin a dit :
«C'était l'alchimiste de la lumière»

Montréal, 25 juillet 1978

J'ai commencé à regarder les autres films de Méliès qu'Alain m'a prêtés. Il n'a pas les fiches techniques et le résumé comme Le Voyage dans la lune, mais les histoires sont tout de

même assez simples. Une question m'est venue après avoir relu mes notes. Pourquoi les titres de films sont en Anglais si le réalisateur est Français? Alain m'a expliqué qu'il avait enregistré ces petits films à un poste anglais, ce qui explique bien des choses. Je ne crois pas que je vais écrire des notes sur les films que j'ai vus, car chacun à la même facture que le précédent. Mais tout de même, ils sont très intéressants et il est intéressant de voir ces premiers films de genre fantastique au monde.

Montréal, 24 septembre 1978

Joan, mon assistante, est venue aujourd'hui. Elle a regardé ma plante proche de la boîte et elle a trouvé qu'elle était devenue immense. Jamais elle en avait vu une avoir une croissance aussi fulgurante. Il paraît que je pourrais en faire des boutures. Elle m'a demandé si elle pouvait en avoir une et ainsi voir sa croissance à l'extérieur de la pièce.

Montréal, 13 novembre 1978

Joan est revenue aujourd'hui, elle m'a dit que sa bouture a eu une croissance très forte pendant 1 mois. Mais depuis, la plante a repris une croissance plus normale. Je crois que si des êtres féeriques s'occupent d'une plante et qu'après on la change de place, il reste des effets «magiques» dans la terre.

Montréal, 5 février 1979

J'ai finalement réussi à écouter tous les films de Méliès qu'Alain m'a prêtés. Pour l'époque, les films sont très bien réussis, mais ils n'apportent rien de nouveau sur les Kobolds. Par contre, le fait de les avoir tous écoutés me fait un nouveau sujet de conversation avec Alain. Il est vraiment un mordeu de film. Il m'a parlé d'un autre réalisateur français, mais d'une autre époque : Jean Cocteau. Il a réalisé La Belle et la Bête en 1946. Il s'inspire des contes de La Belle et la Bête. Alain est supposé me l'apporter mais je vais d'abord tenter de trouver les différentes versions et ainsi apprécier les différences et les ressemblances.

Montréal, 28 février 1979

Alain m'a déjà apporté le film de Cocteau. Mais je n'ai pas encore pris le temps de chercher les différentes versions de La Belle et la Bête. Par contre, j'ai commencé à faire une recherche sur Jean Cocteau.

Jean Cocteau est né le 5 juillet 1889 à Maison-Laffite, à Paris. Son père se suicide quand il est à peine âgé de 9 ans. À l'âge de 15 ans, il quitte le milieu familial. Il n'aime pas l'école et il ne termine pas son baccalauréat. Malgré tout, il écrit beaucoup et il a un don pour tout ce qui est artistique. Il aime se définir comme poète et il considère que tout son travail est poétique. Il publie à l'âge de 19 ans son premier livre, La Lampe d'Aladin, dans lequel on retrouve plusieurs poèmes. Grâce à ce livre, il devient connu dans

les cercles artistiques bohémiens. On le surnomme le «prince frivole». C'est sous ce nom qu'il publie son deuxième recueil de poème à l'âge de 21 ans.

Montréal, 9 mars 1979

J'ai trouvé le nom de l'auteur de la première version de La Belle et la Bête: Gabrielle-Suzanne de Villeneuve. Par la suite, Jeanne-Marie Leprince de Beaumont achève le conte et c'est sur cette dernière version que Cocteau s'inspire pour faire son film. Mais je n'ai pas trouvé les années où le conte a été écrit, il va falloir que je poursuive mes recherches.

Suite des recherches sur Jean Cocteau

Dans les années 10-20, il travaille en collaboration avec le maître des Ballets russes, Serge de Diaghilev. Il écrit en 1917 le ballet Parade qui sera présenté dans un décor fait par Pablo Picasso et une musique composée par Erik Satie. C'est en partie grâce à cette œuvre que le surréalisme voit le jour tel qu'on le connaît parce qu'André Breton s'en inspire pour écrire son manifeste du surréalisme.

Montréal, 15 avril 1979

J'ai offert ma plante à Pauline. Ça faisait plusieurs mois qu'elle me disait qu'elle la trouvait magnifique. J'ai seulement pris une petite bouture, question d'avoir une plante dans la pièce.

Montréal, 22 avril 1979

Suite des notes sur Jean Cocteau

Il se lie d'amitié avec le poète Raymond Radiguet. Ils ont fait plusieurs voyages ensemble. Cocteau admire le travail littéraire de Radiguet et il fait imprimer Le Diable au corps par son ami Grasset. Quand Radiguet meurt, il quitte Paris avec Diaghilev pour une représentation des Noces de Figaro par les ballets russes à Monte Carlo.

Cocteau a une dépendance à l'opium qui marque profondément son modèle littéraire. Les Enfants terribles (1929) a été écrit en une semaine lors d'un sevrage.

Cocteau a eu plusieurs relations amoureuses, dont une avec la princesse Nathalie Paley qui tomba enceinte mais ne réussit pas à mener sa grossesse à terme. Par la suite, il a eu une relation avec l'acteur Jean Marais, acteur de La Belle et la Bête, avec Édouard Dermit, qu'il adopta et avec Panama Al Brown, un boxeur dont il devient manager.

Montréal, 2 mai 1979

La bouture de ma plante grandit vraiment vite. D'après Joan, une plante ne pousse jamais aussi vite même dans des conditions les plus idéales. Bref, il doit vraiment y avoir quelque chose de «magique», car elle pousse malgré que je n'en prenne pas vraiment soin, à part de l'arroser, quand je ne l'oublie pas!

Montréal, 31 juillet 1979

Suite des notes sur Jean Cocteau

Jean Cocteau était un grand ami d'Édith Piaf et, en 1940, il lui écrit la pièce Le Bel Indifférent qui connut un énorme succès. Par la suite, il travailla avec Picasso sur différents projets. Il était l'ami de la majeure partie de la communauté européenne des artistes.

La majeure partie de ses films possèdent un côté surréaliste, qui était assez rare dans le cinéma français, et c'est en partie grâce à ses films s'il y a eu une Nouvelle Vague en France.

En apprenant le décès d'Édith Piaf, il eut une crise d'étouffement et il succomba quelques heures plus tard d'une crise cardiaque le 11 octobre 1963. Il est enterré dans la chapelle

Sainte-Blaise-des-Simples à Milly-la-Forêt. On peut lire sur son épitaphe : « Je reste avec vous ».

En 1955, il a été membre de l'Académie Française.

Liste de ses œuvres (non complète)

Poésies

- La Danse de Sophocle (1912)
- Ode à Picasso (1919)
- La Rose de François (1923)
- Cri écrit (1925)
- Clair-obscur (1954)
- Le Requiem (1962)

Romans

- Le Potomak (1919)
- Le Livre blanc (1928)
- Les Enfants terribles (1929)

Pièces de théâtres

- Roméo et Juliette (1924)
- L'École des veuves (1936)

- Les Monstres sacrés (1940)

Œuvres cinématographiques

- Jean Cocteau fait du cinéma (1925)
- L'Aigle à deux têtes (1948)
- Orphée (1950)
- Le testament d'Orphée (1960)

Montréal, 30 novembre 1979

J'ai enfin trouvé quelques informations sur Gabrielle-Suzanne de Villeneuve, l'auteure de la première version du conte de La Belle et la Bête.

Gabrielle-Suzanne de Villeneuve, née Gabrielle-Suzanne Barbot vers 1695 à La Rochelle. Elle est une romancière française, connue surtout comme étant la première à avoir composé une version moderne de La Belle et la Bête.

Elle épousa un lieutenant-colonel d'infanterie, le seigneur de Villeneuve. Elle se retrouve veuve et sans ressource, elle se lance dans une carrière littéraire. Elle développe plusieurs amitiés avec les hommes de lettres, dont Crébillon fils. La Tardinière de Vincennes (1753) est son roman le plus populaire.

En 1740, elle publie le recueil La Jeune Américaine et les Contes Marins dans lequel on retrouve le conte de La Belle et la Bête. C'est un conte qu'elle entendit de la bouche d'une femme de chambre pendant un voyage pour l'Amérique.

Elle est morte le 29 décembre 1755 à Paris.

Ses œuvres

- Le Phénix conjugal, nouvelle du temps (1734)
- Gaston de Foix, quatrième de nom, nouvelle historique, galante et tragique (1739)
- Contes de cette année (1744)
- Les Belles Solitaires (1745)
- Le Juge prévenu (1754)
- Le Beau-Frère supposé (1740)
- Le Temps et la patience, conte moral (1768)

Montréal, 5 janvier 1980

J'ai pris le temps de faire une recherche sur Jeanne-Marie Leprince de Beaumont.

Jeanne-Marie Leprince de Beaumont est née le 26 avril 1711 à Rouen. Elle est considérée comme le premier écrivain à adopter volontairement un style simple et adapté aux jeunes lecteurs, même si elle est méfiante envers ce genre de littérature pour enfants.

C'est en 1748, qu'elle publie son premier roman Le Triomphe de la vérité. Mais ce n'est qu'en 1757 qu'elle connaît un véritable succès avec La Belle et la Bête, publié dans Le Magasin des enfants. Sa version est une version abrégée de celle de Gabrielle-Suzanne de Villeneuve.

Elle meurt le 8 septembre 1780 à Chavanod.

Ses œuvres

- Lettre en réponse à l'Année merveilleuse (1748)
- Le Nouveau Magasin français, ou Bibliothèque instructive et amusante (1750-51)
- Lettres de Mme Du Montier à la marquise (1756)
- Magasin des adolescentes, ou Dialogues d'une sage gouvernante avec ses élèves de la première distinction (1760)
- Principes de l'histoire sainte, mis par demandes et par réponses, pour l'instruction de la jeunesse (1761)
- Instructions pour les jeunes dames qui entrent dans le monde et se marient, leurs devoirs dans cet état et envers leurs enfans (1764)
- Lettres d'Emerance à Lucie (1765)
- Mémoires de Madame la Baronne de Batteville, ou la Veuve parfaite (1766)
- La Nouvelle Clarice, histoire véritable (1767)
- Magasin des enfans, (1756-Londres)

- Magasin des pauvres, artisans, domestiques et gens de campagne (1768)
- Les Américaines, ou la Preuve de la religion chrétienne par les lumières naturelles (1770)
- Contes moraux (1774)
- La Dévotion éclairée, ou magasin des dévotes (1779)

Montréal, 31 janvier 1980

Note de lecture sur La Belle et la Bête de Gabrielle-Suzanne de Villeneuve

Son conte est plutôt long, et il y a de nombreuses descriptions. On voit dans le dialogue de la Belle que celle-ci est une personne vertueuse et possède de très grandes qualités. Elle est une princesse que sa marraine a cachée dans la famille d'un marchand.

Note de lecture sur La Belle et la Bête de Jeanne-Marie Le prince de Beaumont.

Le conte est beaucoup moins long et on va vite à l'essentiel. La Belle n'est pas une princesse, mais grâce aux vertus de son cœur, elle peut prendre le prince comme époux.

Note sur le film de La Belle et la Bête de Jean Cocteau

Le Bête est très loin de ce que je m'étais imaginé. L'histoire est plus proche du second conte que du premier.

Montréal, 29 février 1980

En effectuant mes différentes recherches, j'ai découvert d'autres genres littéraires qui demandent des définitions. C'est souvent des genres proches des contes et peut-être vais-je trouver des Kobolds...

Folklore

Le mot provient de l'anglais folk, signifiant peuple, tandis que lore signifie savoir. C'est le savoir collectif d'un peuple et il est transmis de bouche à oreille depuis des générations.

Pour Johann Gottfried von Herder, philosophe, théologien et poète allemand, les paysans étaient les gardiens d'un savoir ancestral. Ce sont surtout eux qui véhiculent les histoires et les croyances populaires et ces histoires ont été transmises de générations en générations. C'est grâce à Herder si les frères Grimm ont commencé à recueillir leurs histoires.

Dès le XIXe siècle, on tente d'éduquer le peuple avec son propre folklore qui est menacé de disparaître sous les effets de la modernité et de l'urbanisation.

Au début, on s'attarde uniquement à la tradition orale pour finalement s'étendre aux croyances, aux médecines traditionnelles, aux costumes, aux arts, à la cuisine, etc.

La différence entre le folklore et le conte réside dans le côté réaliste du premier et le côté féerique du second.

Montréal, 7 mai 1980

Un autre genre littéraire: la fable

La fable est un court récit ayant un but didactique. Elle utilise généralement une symbolique animale, des dialogues vifs et des situations comiques. On retrouve généralement une moralité soit à la fin de la fable, dans la fable, ou au début.

Les premières fables écrites proviennent de la Mésopotamie, soit deux mille ans avant notre ère. Ce sont des tablettes qui racontent des histoires d'animaux et qui sont proches de nos proverbes.

La première fable connue est celle du Rosignol et de l'Épervier d'Hésiode, écrite aux alentours du VIII^e siècle avant J.C.

Celui qu'on considère comme étant le «père de la fable» et qui développa beaucoup cette dernière est Ésope qui vécut au VI^e siècle av. J.-C.

Démétrios de Phalère publia le premier recueil de fables historiquement attesté. De nombreuses versions ont vu le jour à la suite de la perte de ce recueil. Augusta est une de ces versions publiée au 1^{er} siècle de notre ère et c'est à cette collection qu'on se réfère quand on parle des «fables d'Ésope».

De nombreuses fables ont vu le jour au Moyen-Âge, mais on délaisse la qualité littéraire au profit des moralités. Les fables sont le reflet d'une réalité vécue: les plus forts contre les plus faibles.

Un des grands auteurs de fables est sans conteste le Français Jean de La Fontaine. Il y a aussi Jean-Pierre Claris de Florian.

Montréal, 23 juin 1980

À la place de faire ma recherche sur les genres littéraires, j'ai décidé de faire une recherche sur les auteurs de fables, même si je me doute que je ne trouverai pas de Kobolds dans les fables!

Jean de La Fontaine

Jean de La Fontaine est né le 8 juillet 1621 à Château-Thierry. On retrouve très peu d'informations sur sa formation. Il a étudié au collège Château-Thierry jusqu'en troisième. En 1641, il entre à l'Oratoire, mais le quitte dès 1642. Il reprend ses études en droit et obtient son diplôme d'avocat en 1649. Entre temps, soit en 1647, il se marie avec Marie Héricart.

En 1654, il publie son premier texte l'Eunuque qui passe inaperçu.

En 1664, il publie la Joconde qui est une réécriture d'un conte d'Aristote. Cette publication provoque beaucoup de questionnements, car, peu de temps avant, Bouillon avait fait lui aussi une réécriture de ce même conte. À la différence de Bouillon, La Fontaine a pris beaucoup plus de libertés à l'écriture. Un débat voit le jour et on se questionne sur la liberté dont peut disposer un conteur par rapport à son modèle.

En 1665 et 1666, deux autres recueils voient le jour et La Fontaine s'inspire de Boccace et des Cent nouvelles nouvelles. En 1668, il publie les Fables choisies et mises en vers qui s'inspirent cette fois de la tradition morale.

Montréal, 16 août 1980

Suite des notes sur Jean de La Fontaine

C'est un auteur qui a beaucoup écrit et beaucoup publié durant toute sa vie. Mais ce qu'on se rappelle le plus, ce sont ses fables.

Lui aussi a été membre de l'Académie Française, en 1683.

Il meurt le 13 avril 1695 à Paris. Sa dépouille a été transférée plus tard au cimetière du Père-Lachaise.

Ses fables sont considérées comme la principale oeuvre poétique du classicisme. Elles ont été illustrées dès leur première publication par Chauveau et ses disciples. Au XVIII^e siècle, Oudry fait de nouvelles illustrations qui se veulent naturalistes. Gustave Doré en propose d'autres en 1867.





Montréal, 31 octobre 1980

J'ai trouvé dans une autre source que Jean de La Fontaine s'est lié d'amitié avec Charles Perrault. Ils se sont rencontrés vers 1659 au château de Fouquet.

Jean de La Fontaine a écrit plusieurs vers dont quelques uns sont devenus des proverbes.

Voici ceux que je préfère:

- Plutôt souffrir que mourir, c'est la devise de l'homme (La mort du Bûcheron)
- Il faut autant qu'on peut obliger tout le monde: On a souvent besoin d'un plus petit que soi (Le Lion et le Rat)
- Petit poisson deviendra grand (Le Petit Poisson et le Pêcheur)
- Un tient vaut, ce qu'on dit, mieux que deux tu l'auras (Le Petit Poisson et le Pêcheur)
- Rien ne sert de courir; il faut partir à point (Le Lièvre et la Tortue)
- Aide-toi, le Ciel t'aidera (Le Châtier embourbé)
- Tel est pris qui croyait prendre (Le Rat et l'Huître)

Jean de La Fontaine a souvent dit: «Je me sers des animaux pour instruire les hommes.»

Montréal, 21 décembre 1980

J'ai fait une petite recherche sur un autre auteur de fable qui, à ce qu'on dit est aussi connu que Jean de La Fontaine, c'est Jean-Pierre Claris de Florian.

Jean-Pierre Claris de Florian est né le 6 mars 1755, près de Saane. Il vient d'une famille de nobles et il était voué à une carrière des armes. Il est le petit-neveu de Voltaire. Sa tante est séduite par son intelligence précoce et l'amène à Ferney y passer l'été.

En 1788, il est élu à l'Académie française. Pendant la Révolution française, il se réfugie à Sceaux. Il est arrêté en 1794 et libéré le 27 juillet. Il meurt le 19 septembre 1794 des suites de son arrestation.

Comme Jean de La Fontaine, il a des vers qui sont devenus des proverbes.

Voici les deux plus connus :

- Pour vivre heureux, vivons cachés (Le Grillon)
- Chacun son métier, les vaches seront bien gardées (Le vacher et le garde-chasse)

Montréal, 8 janvier 1981

J'ai continué ma recherche sur les genres littéraires et j'en ai trouvé un qui se rapproche beaucoup des contes, ce sont les lais.

Le lai est la forme de poésie qu'on retrouve, au Moyen-Âge, souvent associé aux chants ou à la mélodie. À cette époque, on retrouve plusieurs troubadours qui récitent ces lais, qui sont à leur apogée. Le lai dépérit au XVe siècle. Une des plus célèbres poétesse est Marie de France. Je vais essayer de trouver plus d'informations sur elle.

Montréal, 31 mai 1981

Note sur Marie de France

Elle est la première écrivaine française. Elle écrit des lais en ancien français. On connaît très peu de choses sur elle, mais on retrouve dans l'épilogue de ses fables :

« Marie ai nun, si sui de France » (J'ai pour nom Marie et je suis de France).

Ses lais proviennent des vieilles traditions bretonnes ayant comme toile de fond le réel, mais quelquefois le merveilleux vient intervenir. La majorité de ses lais ont l'amour comme thème.

Ses Lais

- Lai de Yonec
- Lai de Frère
- Lai de Chaitivel
- Lai de Lanval
- Lai de Milun
- Lai des deux Amants
- Lai d'Eliduc
- Lai du Bisclavret
- Lai de Guigemar
- Lai d'Equitan

- Lai du Chèvrefeuille
- Lai du Laostic

Elle a aussi écrit des fables.

Montréal, 2 juin 1981

En effectuant mes recherches, j'ai trouvé un autre auteur qui me semble très intéressant. Il s'agit de Edward John Moreton Drax Plunkett, mieux connu sous le nom de Lord Dunsany.

Il est né à Londres en 1878. Il a fait ses études à l'Académie royale militaire de Sandhurst, et il a servi dans l'armée pendant la guerre des Boers. Il a également combattu pendant la Première Guerre mondiale. Pendant la Seconde Guerre mondiale, il enseigne la littérature anglaise à l'Université d'Athènes.

Il a publié son premier roman en 1905; The Gods of Pegana. À ce roman, lui succèdent une soixantaine d'autres romans.

Montréal, 3 septembre 1981

J'ai réussi, enfin, à trouver le roman Le Nain noir de Walter Scott. À première vue, il ne s'agit pas d'un véritable nain fantastique, mais plutôt d'un humain qui n'a pas été gâté par la nature. Il est de petite taille et sa figure est disproportionnée au reste de son corps.

Donc rien à voir avec les Kobolds.

Montréal, 12 novembre 1981

Suite des notes sur Lord Dunsany

Il est un auteur qui a exercé une grande influence sur le développement de la littérature fantasy. Il a fait plusieurs conférences sur ce sujet aux États-Unis. C'est vers 1919 qu'il fait la connaissance de Lovecraft.

Lovecraft considère Lord Dunsany comme étant un des plus grands auteurs fantastiques et il est une grande source d'inspiration pour lui.

Montréal, 28 décembre 1981

Lord Dunsany (notes)

Lord Dunsany élabore la «fantasy moderne» en créant des passages vers d'autres mondes imaginaires. En 1924, il publie La Fille du roi des Elfes qui sera considéré comme étant son plus grand chef-d'œuvre.

Il meurt en 1957 à Dublin.

Ses œuvres (les principales) :

- The Sword of Welleran (1908)
- A Dreamer's Tale (1912)
- The Charwoman's Shadow (1924)
- The Blessing of Pan (1927)
- The Last Revolution (1951)

Montréal, 10 juillet 1982

J'ai beaucoup moins de temps à consacrer à mes recherches sur les auteurs de fantastique, mais j'ai réussi à en faire une sur Selma Lagerlöf, une auteure suédoise.

Selma Lagerlöf est née le 20 novembre 1858, à Marbacka dans le Värmland. Sa famille appartient à de vieilles familles du Värmland.

Ses œuvres trouvent leur origine dans les légendes et les récits de son enfance.

Elle remporte un immense succès avec son roman : Le Merveilleux Voyage de Nils Holgerson à travers la Suède, en 1906. Grâce à ce succès, elle peut réaliser son rêve, soit de racheter le domaine familial.

Elle est la première femme à recevoir le Prix Nobel de littérature, en 1909.

Elle meurt le 16 mars 1940.

Québec, 20 décembre 1982

J'ai dû garder mon neveu Nicolas cette fin de semaine. À l'heure de son dodo, il m'a apporté un livre avec lui et il m'a demandé de lui en lire quelques pages avant d'aller dormir. Il s'agit des Aventures d'Alice au pays des merveilles, écrit par Lewis Carroll. Je n'avais même pas pensé à cet auteur quand j'ai commencé à effectuer mes recherches sur les auteurs de féerie. Il va falloir que je m'y mette!

Montréal, 3 janvier 1983

Note sur Lewis Carroll, de son vrai nom Charles Lutwidge Dodgson. Il est né le 27 janvier 1832 à Daresbury. Il est issu d'une famille de onze enfants, dont chacun était gaucher et bègue. Ils vivaient tous dans une maison isolée des autres familles. Le fait de vivre dans une micro-société lui permit de développer son côté artistique. Malgré tout, il est un enfant plutôt timide et réservé et il se fait rejeter par les autres enfants quand il commence à aller à l'école.

Montréal, 27 février 1983

J'ai trouvé une étude sur Lewis Carroll fait par le psychanalyste américain John Skinner. John Skinner estime que le fait que Lewis Carroll soit gaucher est à l'origine de son obsession du renversement. Le renversement est le thème prédominant de son œuvre. Dans L'Autre côté du miroir, le temps et l'espace sont inversés, ainsi on souffre avant de se blesser ! John Skinner approche une autre théorie en supposant que son bègagement serait à l'origine des « mots-valises » à double signification.

Ex :

- verchon = cochon vert
- frivoreux = frivole et malheureux

Montréal, 3 mars 1983

Note sur Lewis Carroll

À l'âge adulte, il devint de plus en plus solitaire et c'est à ce moment qu'il créa le personnage de Lewis Carroll. C'est sous ce nom qu'il s'amusa à écrire des histoires de «non-sens». Dès cette époque, il devint photographe et il devint assez réputé dans le domaine.

Il entretenait des relations platoniques avec de jeunes filles à peine âgées de 10 ans. C'est une d'elles, Alice Liddell, qui lui inspire le personnage d'Alice. Il lui récita des aventures d'Alice et quand la petite Alice Liddell lui demanda de les écrire, il le fit sous le titre des Aventures d'Alice sous terre (1864). Par la suite, il rédigea une deuxième version, Les Aventures d'Alice au pays merveilleux, qu'il fit publier.

On est loin des contes de fées habituels. Chez Carroll, il n'y a aucune fée, mais plusieurs autres personnages typiques des contes : sorcière, roi, reine, etc. Les personnages font le contraire de ce qu'on attend d'eux, le monde merveilleux est un monde d'inversion et Lewis Carroll manipule le non-sens comme personne.

Ses œuvres :

- Alice au pays des merveilles
- De l'Autre Côté du miroir

- La Chasse au snark
- Jabberwocky
- Sylvie et Bruno

Montréal, 6 septembre 1983

C'est le début des cours et Alain était vraiment content de venir me voir pour me dire qu'il venait de faire l'acquisition d'un autre film : Dark Cristal (Henson et Oz, 1982). Il est supposé me l'apporter la semaine prochaine.

Montréal, 13 septembre 1983

Alain m'a apporté son film. C'est un film assez bizarre. À ma connaissance, c'est la première fois qu'un film est uniquement constitué de marionnettes.

Synopsis

Un autre monde, un autre temps, à l'âge des miracles... Jen et Kira, seuls survivants de la race des Gelfings, partent à la recherche d'un éclat de cristal gigantesque, abîmé dans une commotion planétaire, qui donne force et puissance aux Mystiques, un peuple sage et pacifique. Ils doivent affronter les terribles et cruels Skekses qui tiennent ces derniers en esclavage.

J'ai bien aimé le film, mais encore là rien à voir avec les Kobolds, étant donné que les personnages sont des êtres imaginaires d'un autre monde!

Lyon, 9 janvier 1984

Je viens d'assister à une conférence sur les arts visuels et un des étudiants a fait sa présentation sur Arthur Rackham. Il a fait beaucoup d'illustrations pour Alice au pays des merveilles. J'ai voulu aller rencontrer l'étudiant mais, malheureusement, il était déjà parti. Quand je vais retourner à Montréal, je vais commencer à faire des recherches sur les illustrateurs de contes de fées.

Montréal, 12 mars 1984

J'ai commencé à faire une recherche sur Arthur Rackham, illustrateur et dessinateur britannique.

Arthur Rackham est né le 19 septembre 1867 à Londres dans une famille de douze enfants. Il a étudié à l'École des Art de Lambeth. À partir de 1888, il a fait partie des aquarellistes qui exposent au salon de la Royal Academy.

En 1892, il se trouva un poste en tant que journaliste et illustrateur pour l'hebdomadaire *Westminster Budget*. Ses illustrations étaient très réalistes, mais il était encore à l'étape de l'exploration. Par la suite, il développa un goût pour les illustrations fantastiques quand il découvrit les illustrations de *The Dolly Dialogues* d'Anthony Hope (1864). Son premier recueil d'illustrations fut publié dès 1893. La majeure partie de ses illustrations se retrouvèrent dans les livres pour enfants : les contes des frères Grimm, *Peter Pan* (1906), *Alice au pays des merveilles* (1907). Mais il a fait aussi les illustrations pour *Le Songe d'une nuit d'été* (1908), *Ondine* (1909), *The Rhinegold and the Valkyrie* (1911).

Il fit plusieurs expositions, notamment au Louvre en 1914. Il est nommé «master of Art Worker's Guild» en 1919 par la Société royale des Aquarellistes.

Il meurt le 6 septembre 1939 des suites d'un cancer dans sa propriété de Limpsfield dans le Surrey.





Londres, 14 février 1985

Je pensais avoir un peu de temps à moi entre toutes ces conférences pour poursuivre mes recherches sur la féerie. Malheureusement, je manque de temps. J'ai l'impression de toujours courir. Mais je note les noms des auteurs et des illustrateurs que j'aimerais plus connaître. Quand j'aurai un peu plus de temps, je saurai déjà par où commencer.

Montréal, 3 novembre 1985

Pauline est venue me rendre visite aujourd'hui. Elle a remarqué que ma plante avait fait elle-même des boutures. Je ne l'avais même pas remarqué! Je crois qu'avec toutes ces boutures, je pourrais en offrir à toutes mes connaissances et il m'en resterait encore beaucoup. J'ai proposé à Pauline de prendre toutes celles qu'elle voulait et que si elle voulait, elle allait pouvoir en donner à son club d'horticulture.

Montréal, 6 février 1986

Enfin, je peux souffler un peu... Mes conférences sont toutes finies, pour le moment! Je suis disponible pour continuer mes recherches sur les différents auteurs de féerie. Je vais commencé à faire mes recherches sur l'auteur irlandais Olive Staples Lewis.

Montréal, 13 février 1986

Note sur C. S. Lewis

Il est né le 29 novembre 1898 à Belfast, en Irlande du Nord. Il est issu d'une famille protestante aisée. Il est le deuxième enfant de la famille qui vit dans une maison de campagne. En 1905, la famille déménage et s'installe dans une grande maison toujours dans

le nord de l'Irlande. En 1908, C. S. Lewis vit un véritable drame : sa mère meurt à la suite d'un cancer. Ce drame crée un authentique lien entre lui et son frère. C'est grâce à son frère qu'il développe une passion pour la lecture et l'écriture.

Montréal, 3 mai 1986

C.S. Lewis

Après la mort de sa mère, Lewis part rejoindre son frère à l'école Wynyard, à Watford en Angleterre. Plus tard, il va comparer son expérience de pension à celle d'un camp de concentration. En 1913, après avoir fréquenté plusieurs collèges différents, il est placé au Marven College. Les élèves de ce collège sont moins intéressés par leur note scolaire que « par la place qu'ils occupent au sein de la hiérarchie de l'établissement ». Lewis se sent loin de tout ça, il n'aime pas le sport et il n'est pas intéressé aux relations amoureuses homosexuelles. Il se consacre à son intérêt pour les mythologies celtiques et nordiques.

En 1914, il va poursuivre son éducation grâce à des cours privés donnés par le professeur W. T. Kirpatrick. C'est grâce à lui qu'il découvre la littérature classique.

Montréal, 2 novembre 1986

Note sur C. S. Lewis

Il poursuit ses cours privés pendant 2 ans. Avec l'aide du professeur Kirpatrick, il développe ses idées et son raisonnement. Ils ont de nombreuses conversations ensemble et Lewis doit s'assurer de la pertinence des idées qu'il émet.

Il réussit à passer les examens d'admission à l'University College d'Oxford. Mais, il ne peut y aller, la Première Guerre éclate et il doit rejoindre l'infanterie légère du Somerset avec laquelle il combat dans les tranchées en France. Le 15 avril 1917, au cours de la bataille d'Arras, il est blessé par des éclats d'obus. Il est rapatrié en Angleterre où il reprend ses études à Oxford en 1918.

C'est à Oxford qu'il fait la rencontre de Tolkien. C'est grâce à leurs conversations qu'il se convertit au christianisme.

Montréal, 5 janvier 1987

Note sur C.S. Lewis

C.S. Lewis est un ami intime de Tolkien. C'est avec lui et quelques autres personnes qu'il fréquente la société littéraire appelée les «Inklings». C'est à cet endroit qu'ils lisent pour la première fois les romans de Tolkien, Lewis et les autres.

Montréal, 2 février 1987

C.S. Lewis

Lewis devient professeur de littérature anglaise de la Renaissance et du Moyen Âge à l'Université de Cambridge. Ses travaux sur la littérature anglaise du XVI^e siècle sont encore aujourd'hui considérés comme des références sur le sujet.

À partir de 1947, il écrit plusieurs livres destinés à la jeunesse dont les Chroniques de Narnia, en sept tomes.

En 1963, il doit démissionner de son poste à Cambridge pour cause de maladie. Il souffre de néphrite et de septicémie. Il meurt le 22 novembre 1963. Sa mort passe inaperçue, car au

même moment il y a l'assassinat de John F. Kennedy et le décès d'Aldous Huxley. C.S. Lewis est enterré à Oxford, dans le cimetière de Holy Trinity Church.

Montréal, 28 février 1987

J'ai commencé une recherche sur les Chroniques de Narnia. Malheureusement je n'aurai pas le temps de les lire. Mais j'ai quand même pris le temps de les feuilleter un peu. On retrouve à l'intérieur des illustrations qui ressemblent beaucoup à celles qu'on retrouve dans les livres de Tolkien.

Montréal, 3 avril 1987

C'est normal que les illustrations qu'on retrouve dans les livres de Lewis ressemblent à celles de Tolkien, elles ont été faites par la même personne : Pauline Baynes. C'est Tolkien qui l'a présentée à Lewis.

Notes sur Narnia de Lewis

C.S. Lewis a écrit les Chroniques de Narnia de 1950 à 1956. On y retrouve :

- 1950 : Le Lion, la sorcière blanche et l'armoire magique, tome 2
- 1951 : Le Prince Caspian, tome 4

- 1952 : L'Odyssée du Passeur d'Aurore, tome 5
- 1953 : Le Fauteuil d'argent, tome 6
- 1954 : Le Cheval et son écuyer, tome 3
- 1955 : Le Neveu du magicien, tome 1
- 1956 : La Dernière Bataille, tome 7

Dans ses chroniques on y retrouve un thème qui lui est très cher : le christianisme.

Voici quelques parallèles :

- Aslan (le lion) est pour les Narniens le sauveur du monde, il le délivrera de la sorcière blanche ou de Tash, dieu monstrueux des Calormen comme Jésus fut pour les chrétiens le sauveur du peuple élu.
- Aslan se sacrifie pour racheter les fautes d'Edmond comme Jésus se sacrifia pour racheter les fautes du monde.

Et ça continue...

Montréal, 2 mai 1987

Notes sur Narnia

Le temps du monde de Narnia n'est pas le même que sur terre. Le fait que les deux mondes sont des mondes parallèles, cela permet aux humains de passer de l'un à l'autre sans trop de difficulté. Quand la petite Lucy visite le monde de Narnia pour la première fois, elle y reste quelques heures, mais quand elle revient dans le monde des humains, il ne s'est passé que quelques minutes.

Tableau sur le temps

<i>Tome</i>	<i>Monde Réel</i>	<i>Narnia</i>
<i>1</i>	<i>1900</i>	<i>1</i>
<i>2</i>	<i>1940</i>	<i>1000</i>
<i>3</i>	<i>1940</i>	<i>1014</i>
<i>4</i>	<i>1941</i>	<i>2303</i>
<i>5</i>	<i>1942</i>	<i>2306</i>
<i>6</i>	<i>1942</i>	<i>2356</i>
<i>7</i>	<i>1949</i>	<i>2556</i>

Dans les livres sur Narnia, on rencontre plusieurs êtres féeriques, quelques uns sont bons et les autres ne le sont pas.

Bonnes créatures : centaures, dryades, faunes, géants, gnomes, naïades, pégases, nains, satyres, licornes, griffons.

Mauvaises créatures : minotaures, incubes, ogres, sorcières, esprits, gobelins, dragons, loup-garous, cyclopes.

Montréal, 8 septembre 1987

Je viens de mettre la main sur un article qui est paru l'année dernière sur les fées de Cottingley. Les deux femmes, Elsie Wright et France Griffiths âgées respectivement, lors de la parution de l'article, de 75 ans et de 81 ans, avouent avoir truqué les photographies. Elles avaient découpé les images de fées dans le livre *Princess Mary's Gift Book* (1914) et par la suite, elles les avaient piquées dans l'herbe. Au début, le tour n'était pas supposé prendre des proportions aussi gigantesques. Elles ne voulaient que jouer un tour à leurs familles et leur entourage. Mais quand elles les ont montrées, personne ne les a pris au sérieux. Donc, les photos et l'histoire sont tombées dans l'oubli, jusqu'au moment où M. Gardner, de la Société de Théosophie, vint faire une conférence sur la vie des fées. Quand il entendit parler des photos, il demanda de faire des tests et personne ne put venir attester que ces photos étaient truquées. Les deux jeunes filles ont eu peur des conséquences si elles disaient avoir découpé ces images, alors elles décidèrent d'un commun accord de ne rien dire.

Rendue à l'âge adulte, Elsie Wright a été très vite dépassée par les événements et décida de fuir les fées de Cottingley et les médias par deux fois, mais sans grand succès. Tandis que France Griffiths, pour sa part, à toujours jouer avec les médias. Elle a dit qu'elles avaient fabriqué ces fausses fées car elles n'avaient pas réussi à les prendre en photo, mais elles avaient bien vu des vraies fées à Cottingley. Elle a aussi affirmé qu'au moins une des fées est authentique, sans spécifier laquelle.

Glasgow, 25 mai 1988

Après quelques conférences, j'ai décidé de m'offrir du bon temps et de venir visiter un peu l'Écosse. Quand je regarde tous ces paysages, j'ai vraiment l'impression que ce monde est peuplé de différentes créatures dont plusieurs se cachent à mon approche. On raconte beaucoup de légendes ici, mais dans aucune, du moins ceux que je me rappelle..., il y a mention de Kobolds. Étrange que personne ne les connaisse ou ait déjà entendu parlé d'eux.

Montréal, 16 novembre 1988

Pauline est venue me voir aujourd'hui. Ça faisait plusieurs mois qu'on ne s'était pas vu! Elle a apporté plusieurs boutures de ma plante à son club d'horticulture. Il paraît que plusieurs personnes croient que j'ai fait des expériences sur les engrais et c'est ça qui expliquerait la croissance rapide des boutures. Pauline n'a pas cru bon de les contredire.

Malgré tout, cela a fait plaisir à plusieurs d'avoir une plante qui a une croissance aussi rapide. Mais il paraît que depuis le mois dernier, la plante a repris un rythme plus normal de croissance. Donc, on pourrait conclure qu'il faut plusieurs mois avant que les «pouvoirs» magiques s'estompent.

Montréal, 10 janvier 1989

Début des cours ce matin. J'ai vu Alain et il était tout emballé de me montrer un nouveau film : Labyrinth (Henson, 1986). Un autre film de marionettes, mais cette fois avec des humains aussi. C'est le même réalisateur que le film Dark Cristal. Je ne sais pas s'il y a des techniciens qui ont travaillé sur les deux films, je vais regarder quand Alain va me l'apporter.

Montréal, 5 février 1989

Alain a dû s'absenter plusieurs semaines, je ne sais pas pourquoi, mais il n'est toujours pas revenu à l'université.

Montréal, 15 février 1989

Alain est revenu à l'université, il m'a apporté le film de Henson : Labyrinthe. C'est la même personne que dans Dark Cristal qui a travaillé sur la conception de l'univers visuel et des costumes : il s'agit de Brian Froud. Il va falloir que je me rappelle de ce nom et que je fasse une recherche sur lui.

Voici le synopsis derrière la boîte

Sarah est une adolescente passionnée de contes de fée. Un soir où elle se trouve contrainte de garder son jeune demi-frère Toby, tentant de calmer ses pleurs en lui lisant un de ses livres de contes préférés, Labyrinthe, elle prononce une phrase fatidique qui emporte le bébé dans un monde imaginaire gouverné par Jareth, séduisant et trouble roi des gobelins. Elle devra le suivre dans cet univers fantastique peuplé de kobolds, lutins et fées et, pour empêcher que l'enfant ne devienne lui-même un gobelin, surmonter en moins de 13 heures les épreuves du labyrinthe de Jareth... pour lequel elle ne peut s'empêcher d'éprouver une certaine fascination.

Je n'en reviens pas, il y a des Kobolds ! Après le visionnement du film, je ne peux pas dire lequel des personnages représente un kobold. Mais voici quelques photos, peut-être est-ce un de ceux-là ?



Montréal, 2 mars 1989

J'ai rapporté le film à Alain, même lui ne peut pas me dire lequel des personnages est un Kobold. Il ne comprend pas non plus ma grande excitation sur cet élément. Il faudrait, un jour, que je lui fasse lire toutes mes recherches sur la féerie. Peut-être qu'il pourrait me donner d'autres pistes à explorer.

Montréal, 3 juin 1990

Mon neveu Nicolas passe une semaine chez moi. Il a apporté avec lui plusieurs livres, car il doit préparer une partie pour que, quand il va revenir chez lui, elle soit prête à jouer. Dans ce jeu, *Donjons et Dragons*, on y retrouve des Kobolds.



Le kobold dans le jeu est un être mauvais. Il est plus faible que le goblin qui lui est plus faible que l'orque. C'est un personnage qui n'a pas beaucoup d'envergure. Il déteste le jour et ne vit que la nuit. Il est petit et ne mesure qu'un mètre.

Montréal, 5 juin 1990

Nicolas travaille toujours sur sa partie de Donjons et Dragons. Je lui ai demandé de m'expliquer le but et le fonctionnement du jeu. Voici ce que j'ai compris.

À chacune des parties, il doit y avoir un maître du jeu, qui est celui qui représente le monde où les autres personnes vont venir évoluer. C'est lui qui crée la partie et il peut s'inspirer de différents livres comme celui du Maître du jeu qui donne quelques trucs pour faire des aventures. Il y a aussi le Manuel des monstres, c'est une sorte de catalogue de monstres où on retrouve tous les monstres possibles avec une courte description de leur aspect physique, de leurs caractéristiques et de leurs abilities. C'est là que j'ai trouvé la description du Kobold en le feuilletant. Les créatures, dans le livre des monstres, sont beaucoup influencées par Tolkien, les différentes mythologies, le folklore et les légendes qu'on retrouve surtout en Europe.

Chaque joueur a le droit d'utiliser le Livre du joueur. On y retrouve les règles du jeu, la progression des personnages et les règles de combat. Le joueur incarne un personnage, ceux-ci sont divisés en races et en classes.

<i>Races</i>	<i>Classes</i>
<i>Humain</i>	<i>Guerrier</i>
<i>Elfe</i>	<i>Magicien (sauf les nains)</i>
<i>1/2 elfe</i>	<i>Prêtre</i>
<i>Petit gens</i>	<i>Voleur</i>
<i>Gnome</i>	
<i>1/2 orque</i>	
<i>Nain</i>	

Chacun des personnages peut être n'importe quelle classe sauf avis contraire. C'est le joueur qui décide quel personnage il veut être, et le hasard décide de ses caractéristiques.

Nico m'a dit que les règles sont là pour créer une ligne directrice au jeu, sinon ça serait facile de s'éparpiller. Mais que finalement la limite du jeu, c'est l'imagination que chaque personne y met.

Il n'y a pas de durée prédéterminée au jeu, c'est plutôt jusqu'à temps que tout le monde soit fatigué de jouer! Ou sinon, si le maître du jeu n'a pas préparé assez d'aventures pour les personnages. Il faut être au minimum 2 joueurs (le maître + un joueur).

Montréal, 3 juillet 1990

Je viens de recevoir des nouvelles de Nicolas, il m'a dit que ses amis avaient bien aimés la partie qu'il avait préparé et qu'ils ont tous décidés de continuer cette partie. Donc, ils vont tous garder les même personnages et ils vont toujours jouer dans le même monde. Mais ils vont devoir créer un autre personnage, car le personnage d'un de ses amis est mort. Il doit s'en créer un autre pour la prochaine partie.

Montréal, 3 septembre 1990

Je commence à trouver très dur de faire mes recherches sur la féerie. J'ai l'impression qu'il me manque de temps et qu'il y a trop de choses à voir et à lire.

Montréal, 26 décembre 1990

Nicolas a reçu d'autres livres de Donjons et Dragons. Il a reçu un livre sur les monstres exotiques et un autre sur la civilisation japonaise. Ainsi, il va pouvoir créer des parties où l'univers est japonais au lieu d'inspiration «Tolkienienne».

Il m'a dit qu'on retrouve des livres sur les civilisations arabes, chinoises, et il y en a d'autres où l'histoire peut se dérouler dans le désert ou dans l'espace sans être trop d'inspiration science-fiction.

Montréal, 4 janvier 1991

J'ai commencé à faire une recherche sur le jeu Donjons et Dragons et j'ai trouvé beaucoup plus d'informations que je pensais.

Donjons et Dragons, de l'anglais Dungeons and Dragons, a été créé en 1970 par E. Gary Gygax et Dave Arneson. Le jeu provient directement des jeux wargames : des jeux de simulation de batailles ou de guerre. D-D se voulait une continuité du jeu Chainmail. Mais les créateurs ont imaginé un jeu où il y aurait de grandes batailles et du fantastique.

Dès le début, on retrouve plusieurs éditions et extensions du jeu sous forme de boîtes. Par exemple, la première boîte permet de jouer des personnages peu puissants. Plus nous montons, plus les personnages sont puissants. La dernière boîte permet de jouer des divinités.

Montréal, 15 janvier 1991

Suite des notes sur Donjons et Dragons

Dans les années 1989, il est sortie la deuxième édition d'Advanced Dungeons and Dragons. Dans celui-ci, il est impossible de jouer un demi-orque, un assassin ou un moine, car les créateurs ont reçu plusieurs accusations d'incitation au satanisme. Pour la même raison, les diables et les démons du bestiaire sont renommés baatezu et tanar'ri.

Il existe des décors, des univers différents créés de toutes pièces où l'on peut situer les aventures. Mais j'ai appris que les fans de AD-D n'aiment pas vraiment ces nouveaux décors, ils créent une confusion et n'apportent rien de nouveau au jeu.

Montréal, 24 mai 1991

Un des autres auteurs sur qui j'ai voulu trouver de l'information est Arthur Machen. Il y a très peu d'information sur lui, mais voici ce que j'ai réussi à trouver!

Il est né le 3 mars 1863 à Caerleon, Pays de Galles. Il a écrit son premier livre en 1894, Le Grand Dieu Pan. L'histoire raconte les contacts entre une jeune femme et une entité monstrueuse : Pan.

Dans la majorité de ses livres, on retrouve des personnes du petit peuple (fées, lutins, etc) qu'il nomme autrement, et il développe ses romans autour de la peur. L'histoire se passe généralement dans le Pays de Galles, endroit où l'on retrouve de nombreuses légendes.

Ce sont les seules informations que j'ai pu trouver sur Arthur Machen. Mais je ne crois pas que je vais trouver des Kobolds dans ses histoires.

Quimper, 4 août 1991

Il faudrait absolument que je prenne quelques années sabbatiques pour vraiment porter à terme ma recherche sur la féerie. J'ai rencontré des gens fort intéressants. Ils ne connaissent pas le Kobold, mais ils m'ont parlé d'autres personnages très intéressants, comme l'Ankou, Mari Morgan et les Korrigans. Il y a tellement de choses intéressantes sur ce sujet. Au début, j'ai cru que 5 ans allaient être suffisants pour faire le tour de la féerie, j'étais vraiment loin de me douter que j'allais autant y prendre goût. Il faudrait que je prenne le temps de faire aussi des recherches sur des personnages qui sont aussi forts. Qui sait, peut-être que comme ça, je vais trouver d'autres informations sur les Kobolds ?

Montréal, 6 octobre 1991

Mais avant de faire des recherches sur les personnages, je vais continuer sur les auteurs ou encore sur les personnes qui s'en inspirent pour créer des films. J'ai commencé à faire une recherche sur Walt Disney. Cet homme a réussi à faire vivre certains des contes de notre enfance grâce au dessin animée.

Il est né le 5 décembre 1901 à Chicago, Illinois, il est le quatrième fils de la famille qui est d'origine irlandaise. Sa famille est plutôt aisée jusqu'au moment de la crise du logement où son père doit vendre la compagnie de bâtiment. La famille emménage dans une ferme au Missouri. Walt Disney ne commence l'école qu'à l'âge de 8 ans, car il doit y aller avec sa sœur qui est d'un an sa cadette. En 1910, la famille déménage à Kansas City, ville très active en comparaison de la campagne où Walt a grandi. C'est à ce moment qu'il commence à idéaliser la campagne.

Montréal, 13 novembre 1991

Suite des notes sur Walt Disney

Pendant la Première Guerre mondiale, Walt Disney trouve un emploi comme vendeur à bord des trains de la Missouri Pacific Railroad. C'est grâce à ce travail s'il peut découvrir du pays. À seize ans, il quitte l'école et s'engage comme conducteur d'ambulance pour la

Croix-Rouge américaine en France. Pour cela, il falsifie son passeport, n'ayant pas l'âge requis : il change son année de naissance pour 1900. Il revient en Amérique en 1919.

Montréal, 21 janvier 1992

Suite des notes sur Walt Disney

Très jeune, il découvre un intérêt pour le cinéma, il a toujours voulu faire des films. Il postule donc dans de nombreux emplois dans le domaine et obtient son premier emploi au Perman-Rubin Commercial Art Studio. Il fait la réalisation de la page couverture du programme hebdomadaire du Newman Theater.

C'est à ce moment qu'il fait la rencontre de Ub Iwerks avec lequel il fonde la Iwerks-Disney Commercial Artists. Ils réussissent à trouver un emploi dans le Kansas City Star, ils font des animations publicitaires, mais Walt n'emploie pas son plein potentiel. Pendant ses temps libres, il réalise ses propres films qu'il réussit à vendre à la Newman Theater Company.

À partir de mai 1922, Walt crée une nouvelle société : Laugh-O-Grams, Inc. Grâce à cette compagnie, il crée des courts-métrages ayant comme récits les contes de fées populaires ou des histoires pour enfants.

En 1923, il part rejoindre son frère en Californie avec lequel il lance la compagnie Disney Brothers Studio. Cette compagnie crée les films de la série Alice Comedies, qui mêlent l'animation à la prise réelle. En 1926, la compagnie est rebaptisée Walt Disney Studio.

Montréal, 6 février 1992

J'ai parlé avec Alain de ma recherche que je fais sur Walt Disney. Il ne comprend pas pourquoi je m'intéresse à lui, même si ses films s'inspirent des contes de fées. Il croit que je commence à trop m'éparpiller. En même temps, je crois que le fait de faire des recherches sur WD vont m'aider à comprendre le grand intérêt des contes de fées et ce partout à travers le monde car la majorité des gens ont déjà vu les longs métrages de WD.

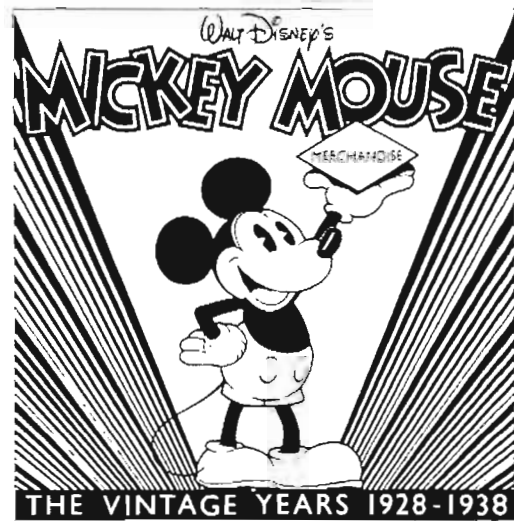
Montréal, 11 février 1992

Suite des notes sur Walt Disney

Charles Mintz, producteur de la compagnie Universal n'avait plus besoin de Walt Disney, car c'est la compagnie qui détenait les droits commerciaux de Oswald le Lapin chanceux, personnage créé par WD. WD décide de travailler de son côté et crée la Walt Disney productions. C'est à partir de ce moment qu'il demande les droits commerciaux pour toutes ses créations. C'est à ce moment qu'il dessine pour la première fois Mickey Mouse. Ce

personnage ressemble beaucoup au personnage de Oswald, exception faite des oreilles et de la queue.

Voici une affiche d'Oswald et un des premiers croquis de Mickey Mouse.



Montréal, 9 avril 1992

Note sur Walt Disney

En 1927, apparaît le premier film sonore The Jazz Singer. WD décide de tenter l'expérience avec Mickey Mouse. C'est le premier dessin animé avec son synchro, et le film est un succès. À partir de ce moment, tous les films de Mickey Mouse sont accompagnés d'une bande sonore. Grâce à ce succès, WD permet l'utilisation de Mickey Mouse pour des produits dérivés.

En 1932, il gagne l'Oscar de l'Academy Award pour le meilleur court métrage sujet dessins animés pour Flower and Trees. Ce film expérimente le nouveau procédé de Technicolor, soit d'utiliser les couleurs de l'arc-en-ciel.

En 1934, il décide de produire le premier long métrage de dessins animés : Blanche-Neige. Il s'inspire surtout de la version des frères Grimm pour réaliser son film. Pour aider ses animateurs, WD met à leur disposition de nombreux livres et ouvrages. Il fait l'acquisition de 350 livres européens sur les contes de fées, la féerie, etc.

Le film est présenté en 1937 et il est très bien accueilli. Il devient le film le plus rentable de 1938 avec des gains de 8 millions\$,

En 1940, WD présente un nouveau film, Pinocchio, qui s'inspire de l'auteur Carlo Collodi. Mais le film n'a pas le succès espéré, dû en partie à la Deuxième Guerre.

Montréal, 2 juillet 1992

Walt Disney (notes)

Pendant la Deuxième Guerre, l'État demande à WD de faire des films pour «lutter contre le nazisme». Il réalise plusieurs courts métrages mettant en vedettes les héros de WD : Mickey Mouse, Donald Duck, Pluto, etc.

En 1950, il produit le film Cendrillon. Le studio a tenté de trouver la première version du conte, il a récolté jusqu'à 300 versions dont quelques unes qui viendraient de l'Égypte. WD a décidé de s'inspirer de la version de Charles Perrault. Par la suite, il produit Alice au Pays des Merveilles (1951, inspiré de Lewis Carroll) et Peter Pan (1953, inspiré de James Barrie).

Il commence à délaisser de plus en plus l'animation pour s'investir dans les films à prises de vue réelles et dans l'émission quotidienne à la télévision.

Montréal, 8 septembre 1992

Walt Disney (notes)

WD est un homme qui s'intéresse à beaucoup de choses. Par exemple, il décide de faire construire le premier parc thématique : Disneyland. Il voulait créer un endroit où ses employés pourraient aller prendre du bon temps avec leur famille. Le parc voit le jour le 17 juillet 1955 et devient un immense succès.

Par la suite, WD commence à s'intéresser aux films éducatifs. Il crée une série en collaboration avec la NASA : Man in Space et Man and the Moon. Ces films attirent beaucoup l'attention du public, mais aussi celle du programme spatial russe.

Il réalise en 1964 le film Mary Poppins adapté du livre de Lyndon Travers.

Montréal, 9 décembre 1992

Notes sur Walt Disney

Walt Disney meurt le 15 décembre 1966. Son frère prend la relève et termine le projet de parc thématique en Floride qui devient le Walt Disney World.

Aujourd'hui encore, le succès des parcs thématiques sur le monde de Disney n'est plus à faire. Ce sont souvent les parcs les plus visités, peu importe où on les retrouve dans le monde.

Montréal, 1^{er} janvier 1993

Journée très tranquille, j'ai donc décidé d'écouter quelques films de Walt Disney. C'est vrai que les dessins sont vraiment bien faits et l'animation est très fluide. Mais pour en revenir sur WD, c'était vraiment un homme qui s'intéressait à beaucoup de choses. Je ne sais pas si un jour je vais pouvoir faire l'acquisition d'autant de livres que lui. Mais si un homme a pu construire toute sa fortune avec le thème de la féerie et du fantastique, ça prouve que c'est un thème qui en fascine plus qu'un.

Montréal, 16 février 1993

Après ma recherche sur Walt Disney, j'ai décidé de faire une recherche sur l'auteur de Pinocchio : Carlo Collodi, de son vrai nom Carlo Lorenzini.

Il est né le 24 novembre 1826 à Florence. Il y a très peu d'informations sur lui enfant. Il débute comme journaliste dans un journal humoristique. En 1859, il s'engage dans la lutte pour l'indépendance italienne. Par la suite, il écrit quelques romans et pièces de théâtre qui ne rencontrent pas un énorme succès.

À partir de 1875, il commence à traduire les contes de Charles Perrault en italien.

En 1881, il commence à écrire Pinocchio en feuilleton et qui paraît dans le Journal des enfants jusqu'en 1883. Ce roman lui apporte un grand succès qui, malheureusement, ne reviendra pas avec ses autres œuvres.

Il est mort le 26 octobre 1890 et il est enterré au cimetière de San Miniato al Monte de Florence.

Londres, 23 juillet 1993

Je viens de trouver une nouvelle revue qui est très intéressante. C'est une revue faite par la Société de cryptozoologie de Londres. On retrouve à l'intérieur des articles sur des phénomènes surnaturels. Par exemple, la présence de nains et de géants dans le monde, la découverte de monstres habitant nos étendues d'eau. J'ai fait la demande pour m'abonner, je crois que je vais trouver beaucoup d'informations là-dedans.

Montréal, 18 décembre 1993

Première revue que je reçois de la Société de cryptozoologie de Londres. À l'intérieur, on parle du monstre du Loch Ness et d'autres monstres marins. Rien à voir avec les Kobolds, mais c'est une revue fort intéressante. Qui sait si un jour ils ne feront pas un dossier spécial sur les Kobolds ?

Montréal, 21 janvier 1994

Une autre grosse année devant moi, je ne sais pas si je vais avoir le temps de faire quelques recherches, mais parti comme c'est là je ne suis pas sûr!

Montréal, 6 mai 1994

Je viens de recevoir une autre revue de la Société de cryptozoologie de Londres. Ce numéro-ci parle des fées. Ils font mention des fées de Cottingley, mais sans vraiment s'y attarder. Ce qui est vraiment intéressant, c'est l'historique des fées que je reproduis ici.

Année	Description
Environ 3000 av. J-C	L'Irlande est envahie par des races d'ogres, de gobelins et de trolls.
1500 av J-C	Les Tuatha de Danaa, peuple de fée vénérant la déesse Dana, arrivent sur l'île. Après quelques mois de cohabitation, les Tuatha partent en guerre contre les gobelins qu'ils anéantissent.
1000 av J-C	Des Méséniens arrivent sur l'île et chassent les Tuatha. Ceux-ci quittent l'île pour aller vers l'ouest pour rejoindre Tir Nan Og, qui devient un vrai paradis pour les Tuatha. D'autres sont restés en Irlande et elles deviennent de moins en moins puissantes.
900 av J-C	Les Tuatha qui sont restés en Irlande deviennent les Daoine sidhe, le «petit peuple». Elles sont éparpillées sur l'île et deviennent des fées solitaires.
600 av J-C	Les Daoines sidhes sont terrassées par le haut roi de Munster. Leurs pouvoirs commencent à diminuer de façon considérable.
430-460	Saint-Patrick convertit les Irlandais au christianisme. On croit de moins en moins aux fées et leur pouvoir commence à disparaître.

1500	<i>Les Nagumwasuck, une tribu de fées, quittent l'Amérique du Nord à bord d'une embarcation de pierre. Personne ne sait ce qui leur est arrivé.</i>
1520-1610	<i>La reine Mab règne en monarque absolu sur les fées britanniques.</i>
1560-1700	<i>Sous l'influence du puritanisme, les fées sont vues comme des démons. La chasse aux sorcières en Nouvelle-Angleterre menace celles qui ont côtoyées des fées.</i>
1600-1750	<i>Certaines fées solitaires d'Europe rejoignent le Nouveau Monde.</i>
1830-1855	<i>Sur l'île de Man, on aperçoit des fées à la peau grise et aux vêtements bleus.</i>
1800-1880	<i>Des artistes européens peignent des toiles représentant le monde de féerie.</i>
1922	<i>Les fées de Cottingley.</i>
1931	<i>On aperçoit des fées de 45 cm dans un jardin du Warwickshire, au cœur des Midlands.</i>
1983	<i>France Griffiths avoue que les fées de Cottingley n'étaient qu'un canular.</i>

Montréal, 10 juillet 1994

Dans la revue de SCL, on retrouve beaucoup d'informations sur les fées.

Nom Latin : *Homo fata vulgaris*

Habitat : varié, principalement souterrain

Longévité : variable

Taille : entre 60 cm et 1,20 m

Répartition géographique : le monde entier

En lisant les différents textes, j'ai découvert qu'il n'y a pas de fées en Grèce, car c'est les nymphes qui ont pris possession de ce territoire. Ni en Scandinavie et en Allemagne, les fées ont été chassées par les elfes et finalement les lutins ont pris possession des régions occidentales de l'Angleterre.

Les fées solitaires sont assez grandes et portent peu d'attention à l'image qu'elles projettent. Tandis que les fées communautaires, dit en essaims, se ressemblent beaucoup et soignent leur image. Les fées communautaires sont souvent dirigées par des monarques qui sont plus grands qu'eux. Les plus connus sont Oberon et Titania, qui sont souvent considérés comme le roi et la reine de toutes les fées britanniques. On retrouve aussi Fin Bheara et Midhir, rois des Tuatha, Etah Anbual des dishe, et les reines Mab et Micol d'Angleterre.

Montréal, 17 décembre 1994

Je viens de recevoir le nouveau numéro de la SCL. Le sujet est le Yéti et l'Homme-Singe. Donc, rien à voir avec le monde de féerie.

Montréal, 4 mai 1995

Nouveau numéro de la SCL qui porte sur les pieuvres et les calamars géants. Encore là, rien à voir avec la féerie, mais c'est fort intéressant. Je ne connaissais pas vraiment ce champ d'activité, mais je trouve cela très intéressant. J'espère qu'ils vont avoir d'autres dossiers sur les êtres féeriques.

Montréal, 9 juin 1995

Je viens de terminer une recherche sur la cryptozoologie et j'ai découvert qu'il y a une autre revue sur le domaine en France : Cryptozoologia. Je ne sais pas si je vais m'y abonner, car pour l'instant les quelques numéros qui sont parus parlent d'avantage du yéti et des mammifères. Donc, je vais attendre et vérifier souvent pour voir s'ils parlent de la féerie.

Montréal 20 décembre 1995

J'ai reçu le nouveau numéro de la SCL. C'est un numéro spécial consacré aux hominidés. Il parle de plusieurs catégories d'hominidés, dont le Kobold et le Knocker. C'est un mini compte-rendu d'une expédition de John Eliot.

Information

Nom latin : Homo kobalis curiculi

Habitat : mines

Longévité : inconnu

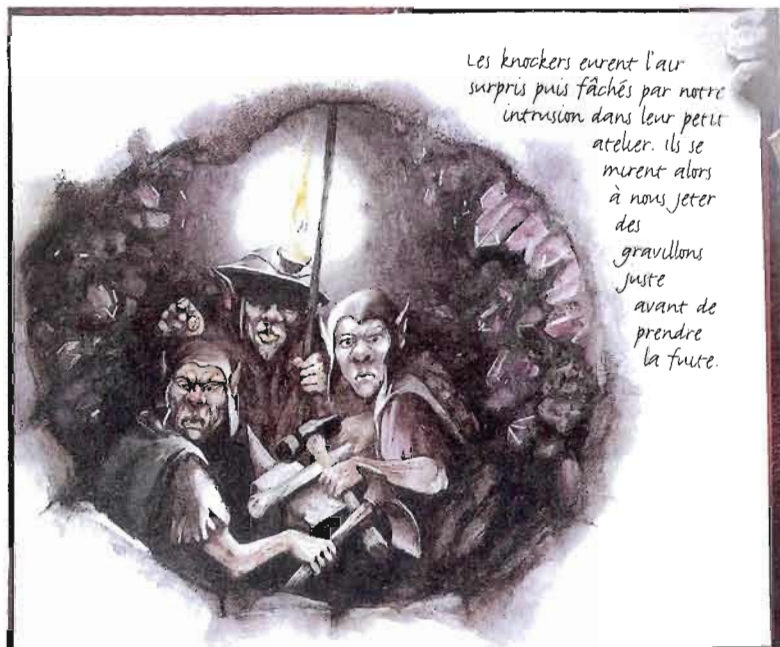
Taille : 45 cm

Répartition géographique : Allemagne et Angleterre

Les Knockers sont des Kobolds ou gobelins de Cornouailles. Il ne faut pas confondre avec le mot « kobaloïde » qui sert d'appellation générique de ses créatures.

John Eliot a passé quelques jours, soit du 9 au 12 juin 1992, en Angleterre, proche d'une mine dite peuplée de Knockers. Pendant son bref séjour, il s'est intéressé au folklore local. Il a appris que le bruit des Knockers au travail signifie la présence d'un riche filon. Ces créatures sont craintives et disparaissent à la vue des humains. Rien de nouveau pour moi!

Malgré le fait que la mine soit abandonnée depuis le début du siècle, il a réussi à trouver quelqu'un qui a bien voulu le guider à travers la mine. Arrivé à une certaine profondeur, John a commencé à frapper la paroi avec un piolet. Après 15 minutes de travail, ils ont commencé à entendre du bruit de l'autre côté de la paroi. John a recommencé à travailler, il a réussi à faire partir un morceau de roche qui a dévoilé une cavité. Dans cette cavité, il y avait trois silhouettes d'environ 45 cm de haut qui portaient des équipements dépassés. Quand les Knockers se sont rendus compte qu'ils étaient observés, ils ont poussé des grondements de colère et ils ont jeté des cailloux sur John et Lenny. Malgré tout, John a réussi à faire un croquis d'eux.



Les lumières de leurs lampes de poche se sont soudainement éteintes et, quand John et Lenny ont réussi à les rallumer, les Knockers avaient disparu.

Pour apaiser la colère des Knockers, John et Lenny ont déposé une offrande : des morceaux de pâtés et de gâteaux.

Il y a une note sur les Kobolds à la fin du texte. John dit que les Kobolds sont renommés pour les catastrophes qu'ils déclenchent au fond des mines.

Il fait aussi mention de deux Kobolds célèbres; le premier est Hoedeken qui dénonçait les épouses infidèles et le second, Goldemar, dénonçait les méfaits commis par des représentants corrompus du clergé.

Bref, ça n'apporte pas grand chose de nouveau sur les Kobolds que je ne savais pas déjà. Du moins, ça vient confirmer ce que j'avais déjà trouvé sur eux. C'est sûr que le croquis que John a fait me donne un aperçu de leur aspect physique.

Montréal, 4 janvier 1996

J'ai continué de lire ma revue de la SCL qui est absolument incroyable. Il y a tellement d'informations que je ne sais plus lequel des articles que je dois commencer à lire. Ce qui m'a attiré, c'est le tableau de l'évolution de l'hominidé.

FIG. 2 ÉVOLUTION : LES RACES D'HOMINIDÉS

Elves et fées. Ce large groupe rassemble les sous-espèces d'*Homo fata* : elfes, elfes noirs, nymphes et fées, lutins, leprechauns, cluricoons, farfadets et siénes.

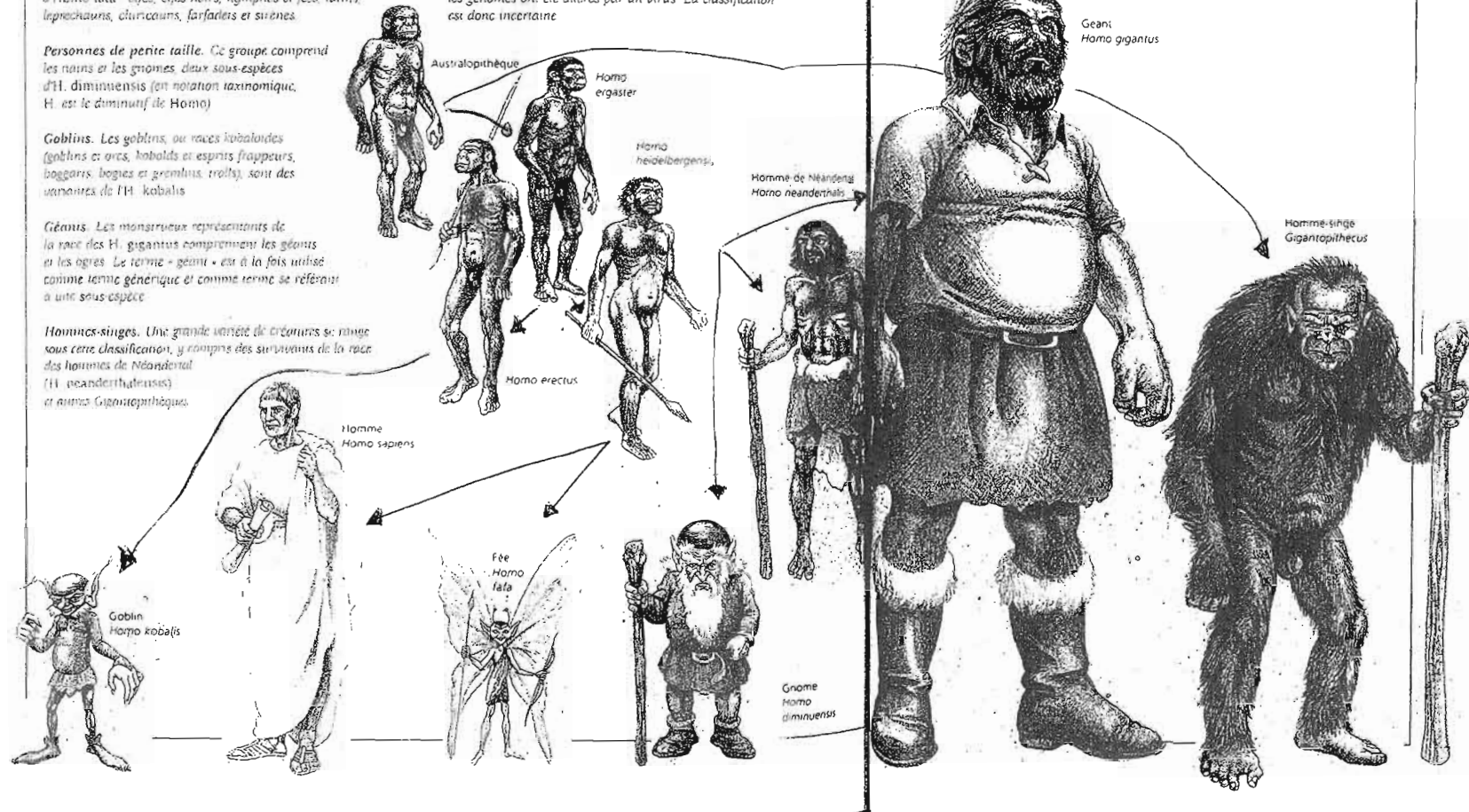
Personnes de petite taille. Ce groupe comprend les nains et les gnomes, deux sous-espèces d'*H. diminutensis* (en notation taxinomique, *H.* est le diminutif de *Homo*).

Gobliins. Les gobliins, ou races kobaloides (gobliins et orcs, hobolids et esprits frappeurs, boggaris, bogies et gremlins, trolls), sont des variantes de l'*H. kobalis*.

Géants. Les monstrueux représentants de la race des *H. gigantes* comprennent les géants et les ogres. Le terme « géant » est à la fois utilisé comme terme générique et comme terme de référence à une sous-espèce.

Hommes-singes. Une grande variété de créatures se range sous cette classification, y compris des survivants de la race des hommes de Néandertal (*H. neanderthalensis*) et autres *Gigantopithecus*.

Vampires. Ce sont des *H. sapiens* normaux dont les génomes ont été altérés par un virus. La classification est donc incertaine.



D'après Robert Foley, qui est un bioanthropologue à l'université de Cambridge, il y aurait entre deux et dix espèces d'hominidés. Et on pourrait compter pas moins de six espèces chez les humanoïdes. Voici les photos des différentes espèces d'humanoïdes.



Tom pousse

Homme-Rat (Pakistan)



Homme-Éléphant

Nains de Birmanie

Montréal, 12 janvier 1996

Un des articles de la revue SCL qui m'a vraiment plus, c'est celui sur les nymphes.

Identification

Nom latin : *Homoc fata nymphe*

Habitat : variable

Longévité : environ 10 000 ans

Répartition géographique : Europe, Moyen-Orient, Asie

Nymphe est un mot utilisé pour désigner une catégorie de créatures féeriques exclusivement féminines. À première vue, il est très difficile de distinguer une nymphe d'un être humain, mais elles possèdent une beauté et leur pouvoir sexuel ensorçele n'importe quel mortel.

La cryptozoologie s'inspire souvent des textes grecs pour classer les nymphes selon leur habitat.

Les nymphes sont des êtres qui sont très proches de la nature et de l'environnement et souvent ce sont elles qui prennent soin de la nature que nous avons contaminée.

<i>Habitat</i>	<i>Nom</i>
<i>Rivières</i>	<i>Potamides</i>
<i>Prairies</i>	<i>Leimoniades</i>
<i>Mares</i>	<i>Limnades</i>
<i>Mers</i>	<i>Océanides</i>
<i>Arbres</i>	<i>Hamadryades</i>
<i>Forêts de chêne</i>	<i>Dryades</i>

Les nymphes ont une capacité incroyable pour s'adapter à leur environnement, mais avec la venue de l'homme ainsi que toutes les avancées technologiques, leur existence est de plus en plus menacée.

Montréal, 28 février 1996

Finalement, le dernier article de la SCL parle des nains et des gnomes.

Identification

Nom latin : Homo diminuensis

Habitat : mines et cavernes

Longévité : plus de 200 ans

Taille : environ 1 m

Répartition géographique : Europe du Nord, Europe centrale

Les nains et les gnomes se ressemblent beaucoup, les deux sont des personnes qui adorent la terre et qui travaillent souvent dans les mines. Ils ont la capacité de détecter les bons filons dans les mines, un peu comme les Kobolds et les Knockers. Mais là s'arrête la ressemblance.

Les nains sont de petites tailles et leur corps est mal proportionné, tandis que les gnomes sont également de petite tailles, mais leurs membres sont proportionnés et ressemblent davantage à des humains en miniature.



Il y a trois catégories de nains : les nains noirs qui sont des individus solitaires; les nains bruns qui approchent occasionnellement les humains, mais peuvent être d'une grande méchanceté; les nains blancs qui sont plus enclins à approcher les humains.

Montréal, 25 avril, 1996

J'ai trouvé une autre auteure de féerie, il s'agit de Kerstin Ekman, auteure suédoise. Elle est née le 27 août 1933 à Risinge, Suède. Elle a fait ses études à l'Université Suédoise d'Uppsala.

En 1959, elle publie son premier roman 30 Meter Mord. Elle devient membre de l'Académie Suédoise des Arts et des Lettres, mais elle décide de démissionner en 1989 pour protester contre la politique attentiste de l'Académie lors de l'exécution d'un auteur anglais en Iran.

Elle est surtout reconnue pour ses romans policiers, dont son plus célèbre étant Crimes au bord de l'eau (1993). Mais elle a aussi exploité le thème de la culture et l'histoire des pays nordiques, principalement la Suède. Le plus célèbre des romans exploitants ce thème est Les Brigands de la Forêt de Skule (1988). C'est pour ce livre qu'elle a gagné le prix Selma Lagerlöf en 1989.

Montréal, 24 mai 1996

Je viens de revoir mon nouveau numéro de la SCL, mais cette fois-ci c'est vraiment loin des créatures féeriques. Ils parlent des insectes géants, comme les araignées, les scarabées, des cafards, etc.

Montréal, 1^{er} juin 1996

J'ai fait une recherche sur le sujet des Brigands de la Forêt de Skule de Kerstin Ekman. Voici ce que j'ai trouvé. C'est l'histoire d'un troll qui vit au fond d'une forêt profonde et mystérieuse. Il possède une intelligence brillante, mais il ne possède pas le sentiment de culpabilité. Il décide de se faire passer pour un humain et il devra changer souvent d'identité pour ne pas être reconnu, étant donné qu'il vivra de nombreuses années. Il fera de nombreuses rencontres et, tout le long de son récit, le lecteur peut en apprendre sur les coutumes et les us de la Suède à travers toutes les époques.

Montréal, 17 décembre 1996

Un nouveau numéro de la revue SLC qui ne me concerne pas encore... ici les articles parlent de l'Égypte et du Sphinx. Malgré tout, les articles sont forts intéressants, mais n'apportent rien de nouveau à la féerie.

Montréal, 19 mars 1997

Je viens de remarquer que la majorité de mes recherches sur les auteurs de contes proviennent tous de l'Europe et pourtant, il y a sûrement des contes qui proviennent des autres continents. Il va falloir que je m'y mette!

Montréal, 2 mai 1997

J'ai décidé de commencer mes recherches sur les contes qui proviennent de l'Asie. Il peut paraître assez facile d'en trouver, mais la tâche est beaucoup plus compliquée que je m'y attendais.

Montréal, 29 mai 1997

J'ai enfin trouvé un premier auteur de contes asiatiques, il s'agit de Ueda Akinari. Il est considéré comme le plus grand auteur du XVIII^e siècle au Japon. Il est né le 25 juillet 1734 à Ôsaka, d'une courtisane et d'un père inconnu. Dès l'âge de 4 ans, sa mère l'abandonne et il est recueilli par un riche marchand qui se nomme Ueda. Il le fait héritier de sa fortune. Très jeune, il tombe malade de la variole, mais réussit à en guérir, chose très rare à l'époque, ce qui développe le côté fantastique chez lui et qu'on retrouve dans ses œuvres.

À la mort de son bienfaiteur, il reprend le commerce de celui-ci, mais sans toutefois exceller comme homme d'affaires. Dix ans après avoir repris l'affaire, le commerce passe au feu et Akinari décide de commencer des études en médecine.

En 1776, il devient médecin et publie un recueil de contes : Contes de pluie et de lune. Très vite, son recueil devient un chef d'œuvre de la littérature fantastique japonaise. En 1797, sa femme meurt et lui commence à perdre de plus en plus la vue. Il décide de continuer à écrire des livres, mais pour le faire il décide de dicter le recueil. C'est de cette façon qu'il écrit Contes de pluie de printemps, mais ne peut pas le terminer. Le livre sort en 1809 dans une version inachevée, l'année de sa mort. Il est mort le 6 août 1809 à Kyôto. La version complète ne sortira qu'en 1951.

Montréal, 8 juin 1997

En continuant de chercher de l'information sur les contes japonais, j'ai trouvé un peu d'information sur un personnage du folklore nippon qui revient souvent : Kitsune.

Le Kitsune est représenté par un renard, et il fait partie d'un groupe appelé Mononoke. Dans ce groupe, on y retrouve tanuki et tengu. Mais j'ai trouvé peu d'information sur ces personnages. Les personnages sont souvent féminins.

D'après les croyances populaires, chaque renard est capable de se changer en humain quand il atteint un âge respectable, un minimum d'une centaine d'années. Fait à noter, avec le temps, le renard acquiert de plus en plus de pouvoirs et plusieurs queues lui poussent.

Les Kitsunes sont reliées aux rites shintos, ainsi qu'au taoïsme et au bouddhisme.

Montréal, 29 août 1997

J'ai trouvé d'autres informations sur les Kitsunes. Ces êtres féeriques possèdent de nombreux pouvoirs magiques. En voici quelques uns : la possession, la capacité de souffler du feu ou d'ignition en frottant leurs queues les unes contre les autres. Elles peuvent se manifester dans le monde onirique, créer des illusions, courber l'espace et le temps et finalement rendre les humains fous.

Il existe plusieurs types de Kitsunes, allant de l'extrêmement bon au diabolique.

On retrouve dans la cuisine nipponne le «kitsune udon», qui est une soupe udon avec du tofu cuit dedans. À ce qu'on dit, les Kitsunes en raffolent.

Montréal, 6 septembre 1997

Je parlais de mes recherches sur le Kitsune à mon neveu Nicolas quand son petit frère, Antoine, m'a dit qu'il en avait un dans son jeu de Pokémon et qu'il s'appelle Feunard. Il me l'a même montré et il possède 9 queues. Ses pouvoirs ressemblent beaucoup à ceux que j'ai trouvés.

Montréal, 10 septembre 1997

Le jeu qu'Antoine m'a montré est fait par Nintendo et il s'inspire beaucoup des personnages féeriques japonais.

Montréal, 12 novembre 1997

J'ai trouvé de l'information sur les Mononokes aussi appelé les Yōkai. Les Yōkai regroupent tous les êtres surnaturels, les monstres et les animaux imaginaires qui peuplent le Japon depuis le Moyen Âge. Mais depuis la modernisation, on relegate souvent cette inspiration à de simples superstitions.

Montréal, 27 décembre 1997

Nicolas a reçu un autre livre de la série *Donjons et Dragons* : Talents et pouvoirs. C'est un livre qui permet de personnaliser les classes des personnages. Mais il n'a rien de nouveau chez les personnages qu'il m'avait déjà montrer. Donc aucune nouvelle information sur le Kobold.

Montréal, 10 février 1998

J'ai cherché d'autres auteurs de contes asiatiques, mais malheureusement je n'ai rien trouvé, sinon des contes anonymes et je ne sais pas de quelle époque ils datent.

Montréal, 24 juillet 1998

Ne trouvant pas d'autres contes asiatiques, j'ai plutôt cherché dans les contes des Mille et une nuits. Je n'avais même pas pensé à ces textes, même si j'en ai lu quelques uns!

Les contes des Mille et une nuits ont été traduits en arabe au VIII^e et IX^e siècle à partir du livre persan Mille Légendes. Cet ouvrage était un guide de conduite pour les gouvernants et toutes les histoires avaient un but didactique. Avec le temps et les traductions, le livre

s'est enrichi des croyances populaires et du folklore. Une des histoires qui a le moins changée est celle du début, l'histoire de Shahrazâd ou Schéhérazade.

La première traduction, nous la devons à Antoine Galland. Il a publié les différents tomes entre les années 1704 à 1717. Il croyait que si le titre était Mille et une nuits, il devait avoir mille et une histoires ou chapitres. Pour cela, il a traduit le livre et a rajouté d'autres histoires de son crû. Les histoires qu'il a traduites ont beaucoup changées. Par exemple, il a fait beaucoup de censure et a romancé quelques extraits.

J'ai pris connaissance du travail de René R. Khawam qui travaille présentement à la traduction des contes. Il a tenté de trouver la première édition du roman pour faire une traduction la plus fidèle possible. Son livre sortirait aux alentours des années 2000. Il a avancé que quelques unes des histoires qu'on retrouve dans la traduction de Galland ne devraient pas y être. Il y a les histoires sur Simbad et Aladin qui ont été écrites longtemps avant les Mille et une nuits.

Montréal, 31 août 1998

J'ai lu quelques histoires des Mille et une nuits et j'ai remarqué un personnage qui revient très souvent, c'est le Djinn.

Le Djinn est un esprit, généralement invisible, qui a la propriété de se transformer en différents objets vivants : plante, animal, humain. Il est capable d'interagir avec l'esprit des humains. Ils habitent majoritairement dans des endroits déserts, des points d'eau, les cimetières et les forêts. On retrouve trois sortes de Djinns, les Djinns de feu appelés les Afarits; les Djinns d'eau sont des Maritins et les Djinns d'air sont des Sylphes.

Une de leurs principales qualités est le fait de n'absolument rien oublier de la naissance à leur mort. Ainsi, ils ne peuvent commettre deux fois la même erreur, contrairement à l'homme.

On peut traduire le mot Djinn par le mot Génie. Le Génie qui apparaît dans les contes d'Aladin est en fait un Djinn.

Montréal 2 novembre 1998

J'ai tenté de trouver des auteurs de contes arabes, mais la majorité sont anonymes. Il n'y a pas d'autres personnages aussi présent que le Djinn dans leurs contes.

Montréal, 8 avril 1999

J'ai décidé de faire une recherche sur Brian Froud, le concepteur visuel des films Dark Cristal et Labyrinth. Mais j'ai vraiment été surpris de constater qu'il y a très peu d'information sur lui. Mais voici tout de même ce que j'ai réussi à trouver.

Brian Froud est né en 1947 à Winchester. Très tôt, il a été approché pour travailler sur la conception visuelle des films comme Dark Cristal et Labyrinth. Par la suite, il a travaillé sur des livres parlant de la féerie et des créatures qu'on y retrouve.

Livres :

- *Les Fées (1978)*
- *Le Livre des fleurs séchées de Lady Cottington (1991)*
- *Taches étranges et odeurs mystérieuses (1996)*
- *Good Faeries Bad Faeries (1998)*

Il travaille souvent en collaboration avec Alan Lee.

Montréal, 17 avril 1999

Je viens de recevoir un appel de mon neveu Nicolas. Il a commencé à lire des mangas et, dans une série qu'il lit présentement, il a trouvé un Kitsune. C'est le manga de Naruto. Le personnage principal est possédé par un démon renard. Nicolas m'a dit que c'était vraiment intéressant.

Montréal, 17 mai 1999

Je viens de recevoir ma nouvelle revue de la SCL. Cette fois-ci, il y a un compte-rendu d'expédition qui traite de la féerie, plus précisément du Lutin.

Identification

Nom latin : *Homo futa pixa*

Habitat : landes et régions rurales

Longévité : inconnue

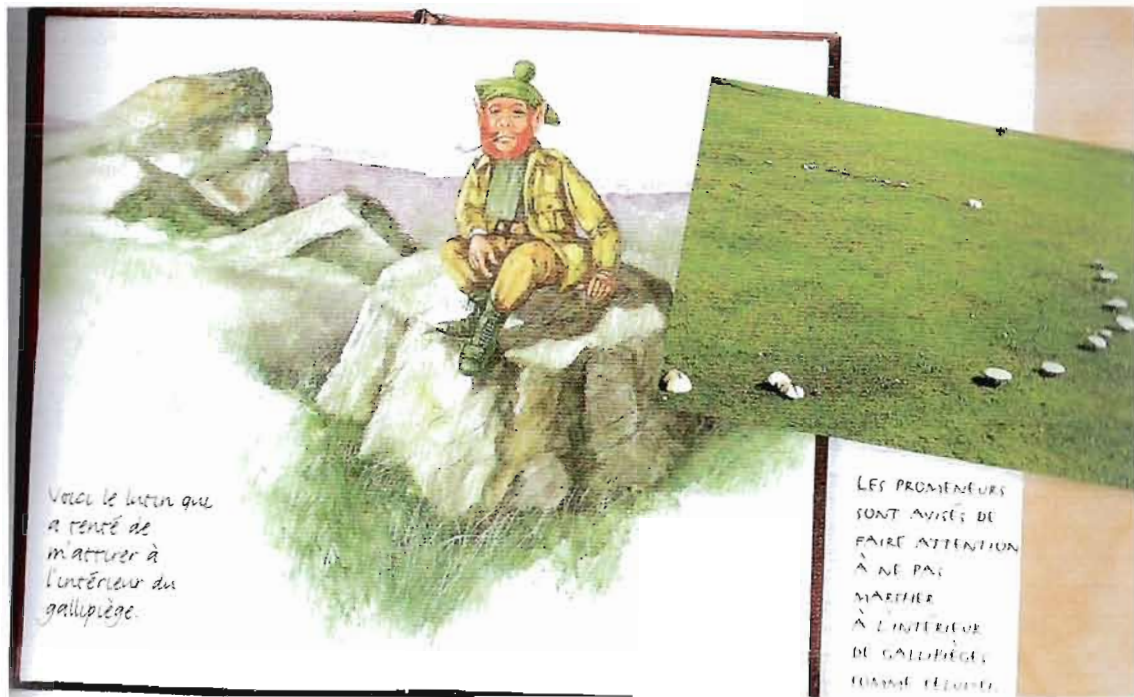
Taille : moins de 1 m de haut

Répartition géographique : Cornouailles, Devon, ouest du Somerset et Dorset

C'est un compte-rendu de John Eliot qui a fait une expédition au mois de juin 1992, juste avant de trouver des Knockers. La région qu'il a visité est dans l'ouest de l'Angleterre où

nulle fée ne peut vivre, car cette région est habitée par les Lutins, aussi appelés les Pixies, les Pigsies, les Piskies. D'après les légendes locales, les lutins auraient réussi à faire fuir les fées lors d'une grosse bataille qui s'est passée il y a très longtemps. Depuis ce temps, les fées ne viennent plus sur ce territoire.

John Eliot a passé son séjour au Widecombe in the Moor, au cœur des Dartmoors. C'est un centre touristique important de la région et qui organise de nombreuses activités à l'extérieur. Il a pu rencontrer de nombreuses personnes qui provenaient des différents endroits où l'on peut voir les Lutins. Il a appris qu'en Cornouailles, ils apparaissent sous la forme de vieux bonhommes ou d'hérissons. En Somerset, ils sont reconnus pour leurs espiègleries, par exemple ils volent des chevaux pour les faire courir en cercle. Ces cercles sont appelés des gallipièges, ce qui correspond au cercle de fées dans les autres pays. Il faut faire attention pour ne pas entrer dans ces gallipièges, car celui qui pose les deux pieds à l'intérieur de ce cercle sera leur prisonnier. Mais si on n'y pose qu'un pied, on peut voir des Lutins. Ces Lutins vont tout faire pour nous faire franchir les gallipièges.



Autre anedocte vécu par John Eliot : en haut d'une petite colline, il a commencé à se sentir désorienté, les distances étaient floues, et il revenait souvent à son point de départ même s'il marchait toujours droit devant lui. En réalisant ce qu'il vivait, il comprit qu'il venait d'être «lutinisé». Pour vaincre ce charme, il faut faire 3 choses : premièrement, retourner sa veste comme un gant, deuxièmement, ajusté sa casquette à l'envers et finalement chanter à tue-tête.

Montréal, 9 octobre 1999

J'ai fait une recherche sur Alan Lee, l'illustrateur avec qui Brian Froud a publié quelques livres.

Alan Lee est né le 20 août 1947 dans le Middlesex, en Angleterre. Très tôt, il s'intéresse à l'illustration et étudie ce domaine à Ealing School of Art. Il s'inspire beaucoup des travaux d'Arthur Rackham et de Charles Robinson, mais son inspiration provient aussi des années 50 et 60, des mythes, des légendes, de la littérature, de la musique, de la poésie, de l'archéologie.

*Il a fait de nombreuses illustrations pour les livres de Tolkien. En 1998, il obtient la médaille de Kate Greenaway pour son illustration *Black Ships Before Troy*.*



Au dire D'Alan Lee, il passe son temps à faire des dessins sur toutes les surfaces qu'il trouve.

Liste des réalisations

** Conceptions visuelles de film*

- Legend (Ridley Scott, 1985)
- Erik, the Viking (Terry Jones, 1989)
- Merlin (Steve Barron, 1998)

** Illustrations pour des livres*

- Faeries (Brian Froud)
- Black Ships Before Troy (Rosemary Sutcliffe)
- The Wanderings of Odysseus (Rosemary Sutcliffe)
- Castles

Voici quelques unes de ses illustrations



Montréal, 10 janvier 2000

Ma petite nièce Marilou est venue chez moi hier. Elle a amené La Grande Encyclopédie des Lutins écrite par Pierre Dubois. En la feuilletant, j'ai découvert qu'il y a 2 pages sur les Kobolds. La petite n'a pas voulu me la prêter et je n'ai pas pu aller faire des photocopies des 2 pages. Mais sa mère est supposée de le faire et de me les envoyer par la poste. Mais je crois que je vais faire une petite recherche sur cet auteur.

Montréal, 19 février 2000

Même si l'auteur est vivant, on ne trouve que très peu d'information sur lui. Mais je vais tout de même écrire ce que j'ai trouvé sur Pierre Dubois.

Pierre Dubois est né le 19 juillet 1945 à Charleville-Mézoères, en France. Très tôt, il s'intéresse au fantastique et partage sa passion grâce à la télévision (il a été chroniqueur sur France 3 Bretagne), à la bande dessinée et à la littérature.

Réalisation

- *La Grande Encyclopédie des Lutins, 1992*
- *La Grande Encyclopédie des Fées, 1996*

Ses autres réalisations sont des bandes dessinées, mais je n'ai pas trouvé les titres.

Montréal, 4 mars 2000

Marilou m'a envoyé une lettre avec plusieurs feuilles à l'intérieur, dont celle du Kobold. Les autres traitent de ses personnages préférés.

Le Kobold

- On les considère souvent comme des serviteurs utiles et fidèles.
- Leur aspect physique projette une personne très vieille, même si les Kobolds sont jeunes.
- Ce sont des êtres espiègles et quand ils font un mauvais coup, on peut les entendre rire.
- Ils font des tâches ménagères en échange de restes de tables.
- Dans les contes allemands (je ne sais pas lesquels), ils sont les gardiens des métaux précieux enfouis sous la terre.



Montréal, 9 juin 2000

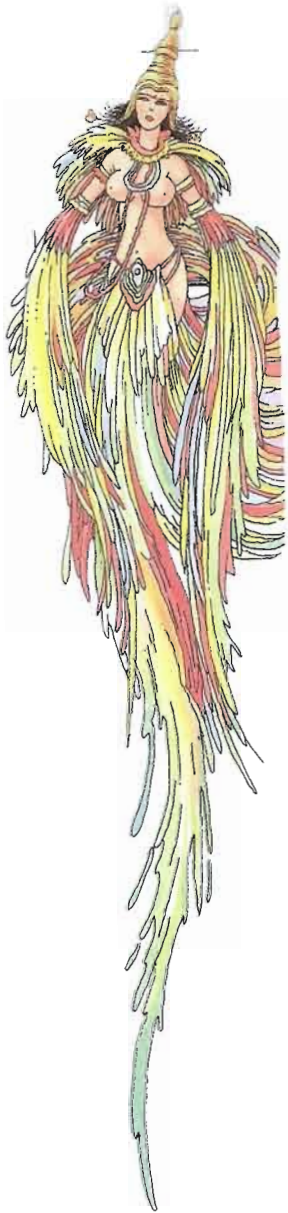
Marilou m'a envoyé beaucoup d'illustrations qu'on retrouve dans le livre avec seulement le nom du personnage, en voici quelques uns ici.



Melusine



Mowioche



Nanf-Faa



Croquemitaine de Noël (Bogey Man)

Montréal, 12 août 2000

Je reviens d'une boutique d'esotérisme. J'ai trouvé le livre Nains et Gnomes d'Édouard Brasey. À l'intérieur, on retrouve de l'information sur les Kobolds. Dans cette boutique, j'ai aussi vu des livres de Brian Froud et Alan Lee.

Montréal, 9 septembre 2000

J'ai fait une recherche dans le livre Nains et Gnomes, je n'ai pas trouvé beaucoup plus d'informations que je ne savais pas. Mais ça vient confirmer les propos que Suzanne m'avait dits sur la boîte. Je commence à croire que j'ai vraiment fait le tour de ce personnage.

Montréal, 26 novembre 2000

J'ai fait une recherche sur Édouard Brasey. Il est né le 25 mars 1954 à Marseille, France. Il a commencé par devenir journaliste pour Libre et l'Expansion. Par la suite, il a décidé de se consacrer totalement à l'écriture et à la recherche sur le thème du conte. Il est des auteurs aujourd'hui les plus reconnus.

Il travaille sur plusieurs projets à la fois et chacun des projets a comme thème majeur : le conte.

Quelques livres qui sont disponibles au Canada

- Fées et Elfes, 1999
- Nains et Gnomes, 1999
- Sirènes et Ondines, 1999
- Géants et Dragons, 2000

Et bientôt : Sorcières et Démons

Montréal, 12 janvier 2001

Aujourd'hui, mon neveu Nicolas est venu chez moi. Il voulait discuter de mes recherches sur la féerie. Il a vraiment beaucoup vieilli ces derniers temps ! Après quelques heures à lui expliquer mes observations et les résultats que j'ai obtenus, il m'a posé une question fort intéressante : « Pourquoi je ne fais pas plus de recherches sur les auteurs actuels ? » Bien sûr, j'ai fait quelques recherches sur des auteurs contemporains, mais c'est vrai que je me suis plus concentré sur les auteurs plus classiques. Nicolas m'a fait une suggestion, il veut m'aider à trouver les auteurs les plus connus, surtout qu'il y a de plus en plus d'auteurs qui écrivent des romans de fantastique. Ici, j'utilise le fantastique, car la féerie est un thème beaucoup plus utilisé pour les petites filles. J'avoue que c'est fort intéressant d'aborder mes recherches sous cet angle.

Montréal, 9 février 2001

Je viens de recevoir un appel de Nicolas, il voulait savoir si j'avais commencé mes recherches sur un nouvel auteur. Quand je lui ai dit non, car je manquais beaucoup de temps, il avait vraiment l'air heureux. Il m'a trouvé un auteur sur lequel travailler. Il s'agit de Terry Pratchett, un auteur britannique. Nicolas m'a dit que si je voulais, il pouvait m'aider à trouver de l'information sur lui. Il m'a avoué qu'il aimait faire des recherches. J'ai peut-être trouvé mon futur assistant dans mes recherches sur le fantastique quand je vais prendre ma retraite!

Montréal, 6 avril 2001

Enfin, je respire un peu. Je vais pouvoir commencer à faire ma recherche sur Terry Pratchett. Mais cette fois-ci, j'ai la tâche un peu plus facile, Nicolas m'a trouvé beaucoup d'informations sur lui.

Tout d'abord, Terry Pratchett est né le 28 avril 1948 à Beaconsfield. On ne connaît pas son cheminement scolaire, mais on sait qu'il a écrit sa première nouvelle à l'âge de 13 ans et qu'il a été publié dans le magazine Science Fantasy. Il a continué d'écrire et a réussi à faire publier une deuxième nouvelle dans le New Worlds, en 1965.

Il a commencé à faire ses études en arts, histoire et anglais, mais ne les a pas terminées. Il a plutôt trouvé un emploi comme journaliste. Durant ces années comme journaliste, il a fait une interview avec Peter Bander Van Duren à propos de son dernier livre. Cette femme était aussi co-directrice d'une petite maison d'édition à Gerrards Cross. : Colin Smythe Limited. En parlant, Terry Pratchett lui a fait mention qu'il avait lui aussi écrit un roman, Le Peuple du Tapis. Ce roman fut publié chez Colin Smythe Limited.

Quand il remarqua que ses publications de livres lui rapportaient beaucoup plus d'argent que son travail de journaliste, il décida de se consacrer uniquement à son travail d'auteur. À partir de ce moment, il publia en moyenne deux livres par année.

Son œuvre la plus importante, ce sont Les Annales du Disque-Monde. Il voulait créer un univers où se mêleraient le burlesque, la science-fiction, la fantasy, la littérature, les films d'Ingmar Bergman, l'Australie, le rock'n'roll, le cinéma, la religion, la philosophie, l'histoire de l'Égypte, la monarchie et encore bien des choses. L'histoire se déroule sur un disque, supporté par quatre éléphants reposant sur le dos d'une tortue géante, A'Tuin, qui voyage constamment dans le cosmos. Il met en scène des êtres humains qui nous ressemblent beaucoup. Pratchett a écrit ce livre pour explorer le comportement de l'homme, ainsi que ses réussites, ses défauts et ses nombreuses contradictions. Quand l'éditeur publie le premier livre du Disque-Monde, il écrit : « Quand Jerome K. Jerome rencontre le Seigneur des Anneaux (avec une touche de Peter Pan) ». Avec cette seule phrase on vient de résumer le style que Pratchett utilise pour le Disque-Monde.

Sinon Pratchett a écrit de nombreux livres qui ne font pas partie du Disque-Monde. Voici une petite liste :

- The Carpet People (1971)
- The Dark Side of the Sun (1976)
- Strate (1981)
- Truckers (1989)
- Diggers (1990)
- Wings (1990)
- Only You Can Save Mankind (1992)
- Johnny and the Dead (1993)
- Johnny and the Bomb (1996)
- Good Omens (1990, écrit avec Neil Gaiman)

Montréal, 28 juin 2001

J'ai appelé Nicolas aujourd'hui pour lui demander sur quel auteur je devrais faire une recherche. Il m'a dit qu'il ne le savait pas, car il n'avait pas continué de chercher, il lisait plutôt les livres de Pratchett. Il a lu cinq livres du Disque-Monde et présentement il lit Le Livre des Gnômes qui inclue Truckers, Diggers et Wings. Je crois que je ne peux pas trop compter sur lui pour m'aider dans mes autres recherches.

Montréal, 3 septembre 2001

J'ai relu tout ce que j'ai écrit depuis le début de mes recherches sur la boîte et la féerie, et je suis retombé sur le nom d'un auteur que j'avais complètement oublié. Il s'agit de Guy Gavriel Kay. C'est lui qui a terminé le livre Silmarillion de Tolkien avec le fils de celui-ci.

Montréal, 22 octobre 2001

Guy Gavriel Kay est né en 1954 et a étudié à l'université de Toronto et habite toujours Toronto.

Après la rédaction du Silmarillion, il décide d'écrire ses propres romans. Il commence par une trilogie : La Tapisserie de Fionavar, qu'on compare souvent à la trilogie du Seigneur des anneaux.

Après un accueil très chaleureux pour ses romans, il décide de développer davantage son style. Depuis, on considère ses romans comme des romans de fantasy historique. L'histoire se situe dans un monde imaginaire, mais s'inspire beaucoup de notre histoire. Par exemple, Tigane s'inspire de l'Italie, la série La Mosaïque de Sarance s'inspire de l'histoire de l'empire byzantin sous le règne de Justinien et Théodora. Il y a très peu de magie et de surnaturel contrairement aux livres plus classiques de fantasy.

Ses romans ont tous été traduits par Élisabeth Vonarburg pour le français. Voici ces romans avec le titre en français, je n'ai pas réussi à les trouver en anglais :

- Série La Tapisserie de Fionavar
 - L'Arbre de l'été
 - Le Feu vagabond
 - La Voie obscure
- Tigane
- La Chanson d'Arbonne
- Les Lions d'Al-Rassan
- Série La Mosaïque de Sarance
 - Le Chemin de Sarance

Montréal, 8 décembre 2001

J'ai décidé de faire une recherche sur une auteure québécoise. Il s'agit d'Élisabeth Vonarburg, celle qui a traduit les livres de Guy Gavriel Kay.

Élisabeth Vonarburg est née en 1947 et vit depuis 1973 au Saguenay. Elle a aussi écrit sous le pseudonyme de Sabine Verrault.

Elle a fait ses études au Lycée Classique de Jeunes Filles à Sens (Yonne, France) et à l'Université de Dijon en littérature et sciences humaines.

En 1973, son mari est transféré à Chicoutimi dans le cadre d'un échange international pour le service militaire. Elle l'accompagne et devient auteure-compositrice-interprète pour la radio et la télévision (1973-82). Elle devient chargée de cours principalement à l'Université du Québec à Chicoutimi, mais aussi dans les autres universités du Québec. Elle entreprend son doctorat à l'Université Laval. Au début des années 80, elle commence à faire la traduction des livres anglophones traitant de la science-fiction et de la fantasy. À la même époque, elle publie son premier roman Le Silence de la cité (1981).

Montréal, 4 janvier 2002

Suite des notes sur Élisabeth Vonarburg

À partir de 1990, elle décide de se consacrer uniquement à l'écriture. En 1992, elle publie le roman Chroniques du pays des mères qui, en 1994, remporta le prix Philip K. Dick pour la version anglaise. Elle est une des premières auteures à écrire des romans de science-fiction qui sont souvent traduits en anglais. En 1995, elle commence à publier sa série pour adulte Le Cycle de Tyranaël qui explore la colonisation d'une nouvelle planète par les humains.

Elle écrit autant des romans pour les adultes que pour les enfants. Ses romans sont traduits dans de nombreuses langues, elle gagne souvent des prix pour ses romans, ce qui fait d'elle l'auteure la plus connue de la science-fiction et du fantastique québécois.

Le Cycle de Tyranaël comprend :

- Les Rêves de la mer
- Le Jeu de la perfection
- Mon Frère l'ombre
- L'Autre rivage
- La Mer allée avec le Soleil

Dans cette série, on retrouve des animaux imaginaires, comme la licorne, le chachien et les oiseaux parfums. Quelques uns des personnages ont le pouvoir de voir l'avenir grâce à leurs rêves.

Montréal, 12 mars 2002

Hier, j'ai été dans une librairie et je feuilletais des livres, quand je suis tombé sur les livres d'Anne Rice qui a écrit deux grandes séries, celle des vampires et celle des sorcières. Mais contrairement à certains livres sur ce sujet, ceux-ci nous montrent ces êtres sous un nouveau jour : comment une sorcière ou un vampire peut vivre avec sa condition quand il ne l'a pas choisi ? Étant donné que la sorcière est le contraire d'une fée dans la majorité des contes car

elle est beaucoup plus méchante et cruelle que celle-ci, il est intéressant de la voir en être bon et gentil.

Montréal, 25 mars 2002

Anne Rice est née le 4 octobre 1941 à la Nouvelle-Orléans. Elle a grandi en Nouvelle-Orléans où la culture est imprégnée de vaudou et d'autres éléments magiques. On retrouve souvent ces sujets dans ses romans et l'histoire se passe souvent en Nouvelle-Orléans.

Sa première série Chroniques des vampires raconte l'histoire des vampires par différents personnages. Chacun apportant quelque chose de nouveau sur leur condition. Les différents titres de la série sont :

- Entretien avec un vampire
- L'état le vampire
- La Reine des damnés
- Le Voleur de corps
- Menoch le démon
- Armand le vampire
- Merrick
- Le Sang et l'or

L'autre série est celle de la Saga des sorcières Mayfair. C'est l'histoire d'une jeune fille sorcière qui possède dans son sang un gène spécial : la capacité d'engendrer un démon. On retrouve dans cette série :

- Le Lien maléfique
- L'Heure des sorcières
- Talvos

Montréal, 9 avril 2002

Dans les romans d'Anne Rice, on retrouve un groupe qui étudie les phénomènes paranormaux : le Talamasca. Ce groupe est toujours présent, mais ne prend pas part à l'action. Ils sont là pour observer et noter tout ce qu'ils voient sur un sujet donné.

Montréal, 11 juin 2002

J'ai commencé à lire un livre qui réinvente la légende arthurienne, mais vue par les femmes : Les Dames du lac de Marion Zimmer Bradley. On suit la vie de Morgane, la sœur d'Arthur, qui reste sur l'île d'Avalon. Ce qui est intéressant, c'est le côté féministe sur une histoire plutôt masculine.

Montréal, 15 juillet 2002

Marion Zimmer Bradley est née le 30 juin 1930 à Albany (état de New York). Elle a écrit de nombreux livres qui sont aujourd'hui une référence autant pour les auteurs de science-fiction et de fantasy que pour les lecteurs. Contrairement aux anciennes croyances, Arthur n'aurait pas enlevé Excalibur de la roche, mais lui aurait été donné par le peuple d'Avalon et c'est Morgane qui aurait cousu l'étui de l'épée pour la protéger. Liste des livres qu'on retrouve dans le Cycle d'Avalon :

- La Colline du dernier adieu
- Le Secret d'Avalon
- La Prêtresse d'Avalon
- Les Dames du lac
- Les Brumes d'Avalon

Elle a écrit aussi le Cycle de Ténébreuse. C'est l'histoire d'un vaisseau spatial terrien perdu qui s'écrase sur une planète qui est peuplée d'êtres étranges. Ils réussissent à vivre avec eux et quelques humains développent des pouvoirs magiques.

Marion Zimmer Bradley est morte le 25 septembre 1999 à la suite d'un infarctus.

Montréal, 1^{er} septembre 2002

Une nouvelle série est très appréciée auprès des jeunes, c'est le Cycle de l'Assassin royal écrit par Robin Hobb. C'est l'histoire de Fitz qui est le bâtard d'un futur roi et qui possède en lui deux magies, celle de l'Art qui permet de communiquer avec les autres artisans mais aussi d'imposer des visions aux autres humains, et celle du Vif, capacité de parler avec les animaux et qui est très mal vue.

Montréal, 19 septembre 2002

Suite des notes sur Robin Hobb

Elle est née le 5 mars 1953 en Californie. Elle a commencé à écrire sous le pseudonyme de Megan Lindholm. Sous ce nom, on retrouve le Cycle de Ki et Vandien. Ki est une jeune femme qui a vu son mari et ses deux enfants tués par les harpies. Pour venger la mort des êtres chers, elle décide de mettre le feu à un nid de harpies et d'en tuer. Étant des animaux respectés, elle se fait expulser de son village et doit se battre pour survivre. On retrouve dans ce cycle :

- Le Vol des harpies
- Les Ventchanteuses
- La Porte du Limbreth
- Les Roues du destin

Elle a aussi écrit le cycle du Peuple des rennes. C'est une histoire qui se passe au temps de la préhistoire.

Montréal, 22 novembre 2002

Suite des notes sur Robin Hobb

Elle vient de commencer une nouvelle série : Les Aventuriers de la mer. Ce sont les mêmes lieux que ceux qu'on retrouve dans L'Assassin royal et il y a des personnages qui reviennent.

Pour l'instant, on retrouve :

- Le Vaisseau magique
- Le Navire aux esclaves
- La Conquête de la liberté

Montréal, 26 décembre 2002

Mon neveu Nicolas vient de recevoir un livre d'Arthur Machen qui est un recueil de nouvelles, Chroniques du petit peuple. Je ne sais pas si on retrouve des Kobolds dans les nouvelles.

Montréal, 6 février 2003

Mon petit neveu Antoine a reçu à sa fête un roman pour enfant. C'est Harry Potter écrit par J.K. Rowling. C'est le monde de la magie et des sorciers qui évolue dans un monde non magique. Nicolas m'a dit que les romans sont déjà un grand succès et qu'ils ont déjà fait 2 films.

Montréal, 15 avril 2003

Recherche sur J.K. Rowling

Elle est née le 31 juillet 1965 à Yates, dans le Gloucestershire du Sud, Angleterre, de son vrai nom Joanne. Suite à un divorce qui la met pratiquement à la rue, elle se met à écrire les aventures d'Harry Potter, un jeune sorcier orphelin qui étudie à Poudlard, une école de sorciers.

Elle présente le premier tome de la série en 1996, qui sera accepté par Bloomsbury. Étant un livre qui s'adresse à un public de jeunes garçons, Bloomsbury a peur que les jeunes garçons n'achètent pas le livre s'ils savent que c'est une femme qui l'a écrit. D'où le J. K. Rowling. Le K. est pour le nom Kathleen en hommage à sa grand-mère. À partir du quatrième tome, Harry Potter devient un phénomène de société. Finalement, ce ne sont pas que de petits garçons qui achètent le livre, mais des familles, des adultes sans enfant, etc.

Liste des livres

- Harry Potter à l'école des sorciers
- Harry Potter et la chambre des secrets
- Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban
- Harry Potter et la coupe de feu

Le cinquième tome, Harry Potter et l'Ordre du Phénix est prévu pour cet été. Les droits d'auteur ont été achetés, et il y a présentement 3 films de faits.

Montréal, 8 mai 2003

Après avoir fait une recherche sur Terry Pratchett, il était des plus normal d'en faire une sur Neil Gaiman, étant donné que les deux ont déjà travaillé ensemble.

Neil Gaiman est né le 10 novembre 1960 à Portchester. Il fait des études en journalisme. À la même époque, il écrit son premier livre : la biographie du groupe Duran Duran. Sinon, on a peu d'informations sur lui. Il a travaillé aussi avec Alan Moore sur des bandes dessinées. Il est aussi l'auteur de la célèbre série The Sandman.

Liste de ses livres :

- De Bons Présages
- Neverwhere

- Miroirs et fumée
- Stardust
- American Gods
- Coraline

Montréal, 12 juin 2003

Depuis peu, il y a un engouement pour une auteure québécoise, il s'agit d'Anne Robillard qui a écrit, et écrit toujours, les aventures des Chevaliers d'Émeraude. Elle est née le 9 février 1955. Grâce à ses parents, Pierrette Gagné, professeure de ballet et Jean-Claude Robillard, comédien, elle a grandi dans la magie des arts de la scène. Avant de se consacrer à plein temps à l'écriture, elle a été secrétaire juridique.

Elle s'inspire beaucoup de l'œuvre de Tolkien et des personnages de féerie et on les retrouve souvent dans ses œuvres. Sa série devrait compter 12 tomes. Voici ceux qui sont sortis :

- Le Feu dans le ciel
- Les Dragons de l'Empereur noir
- Piège au Royaume des Ombres

L'histoire se déroule dans le monde d'Enkidiev, un monde peuplé d'êtres féeriques : fées, elfes, dragons, etc. Les chevaliers ont la responsabilité de protéger ce monde contre l'Empereur noir qui voudrait avoir le contrôle absolu sur le monde d'Enkidiev.

Montréal, 26 septembre 2003

Il y a de plus en plus un engouement pour le fantastique. La sortie des films comme Le Seigneur des anneaux ou Harry Potter a permis de renouer avec le monde imaginaire. Il y a de plus en plus d'adaptations de livres au grand écran et aussi de plus en plus d'auteurs de romans et de nouvelles. Bref, il serait vraiment trop long d'en faire une énumération et il me faudrait plus qu'une vie pour tout lire et tout voir!

Montréal, 18 janvier 2004

J'aimerais tellement aller voir l'intérieur de la boîte, de découvrir comment le Kobold vit. Il faudrait que je puisse filmer l'intérieur, prendre des photos. Bref, devenir tout petit pour aller à l'intérieur.

Montréal, 27 janvier 2004

J'ai eu la visite de ma sœur aujourd'hui. Sa fille Marilou m'a demandé qu'est-ce qu'il y avait à l'intérieur. Quand elle a su que c'était un être féerique, elle m'a expliqué que les fées et les lutins aiment voyager à dos de petites bestioles. Souvent on retrouve des images d'escargot dans ses livres de contes de fées et si c'est des êtres qui vivent dans l'eau, souvent les êtres féeriques voyagent à dos d'hippocampe. Je ne sais pas à quel point ces livres reflètent la réalité, mais il faudrait que je trouve un moyen de faire rentrer une caméra à l'intérieur d'un escargot étant donné que le Kobold ne vit pas dans l'eau. Marilou m'a aussi expliqué que les esprits, comme elle les appelle, doivent absolument se nourrir et, pour cela, ils doivent sortir de leur cachette. Si les esprits sortent de la boîte et voient un escargot, ils ne pourront résister à l'envie de le faire entrer à l'intérieur de la boîte.

Montréal, 9 février 2004

J'ai parlé de mon projet de faire entrer un escargot dans la boîte sur lequel on retrouverait une petite caméra. Réal, mon collègue est un passionné de tout ce qui est miniature et téléguidé. Il m'a proposé de me procurer une voiture téléguidée sur laquelle on mettra une caméra miniature.

Montréal, 12 mars 2004

Première journée de travail sur la machine qui va me permettre de voir à l'intérieur de la boîte. Réal et moi sommes allés dans les magasins de voitures téléguidées. Réal pose beaucoup de questions et je dois avouer que je me sens complètement perdu. D'après lui, les voitures qu'on retrouve dans les magasins vont soit trop vite soit elles ne peuvent pas supporter le poids de la caméra. Après une journée complète dans les magasins, il m'a proposé de construire la voiture. Il sera ainsi plus facile de changer les performances de la voiture pour qu'elle soit plus compatible avec nos besoins.

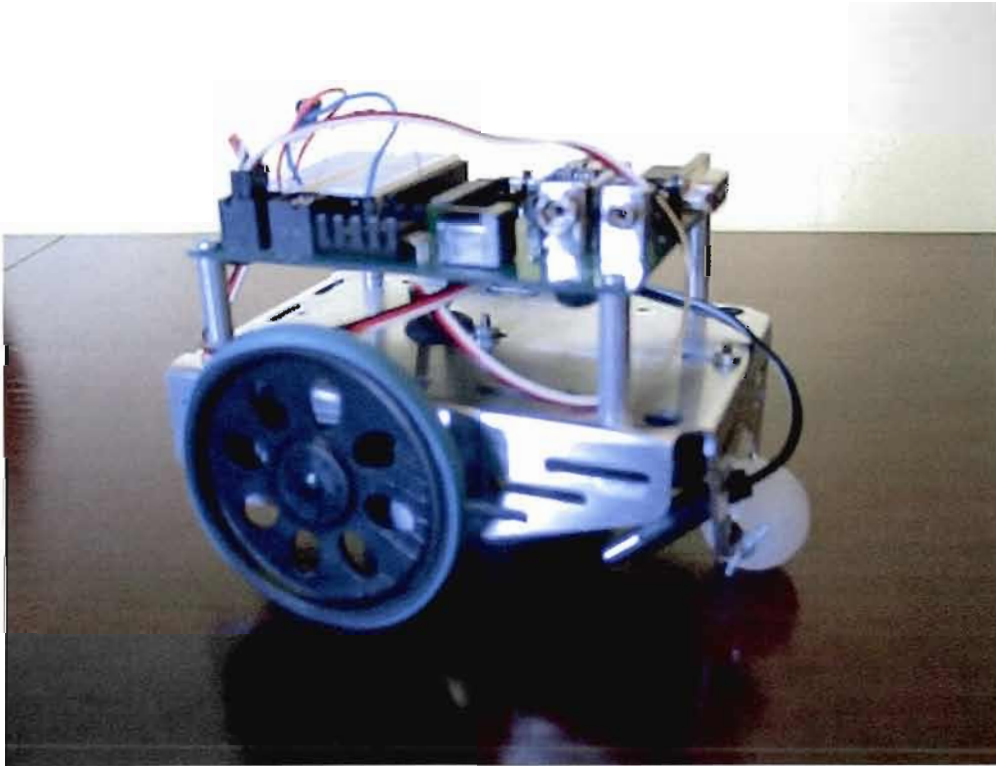
Montréal, 8 avril 2004

Première journée de travail sur la voiture téléguidée. Réal est vraiment doué. Il a décidé de prendre son temps pour la construire, question qu'elle soit la plus autonome possible. Il a été acheter plusieurs matériaux de robotique dont nous allons avoir besoin. Je le regarde faire et je ne comprends pas tout ce qu'il tente de faire. Mais je suis vraiment content d'avoir trouvé quelqu'un qui s'y connaît.

Montréal, 15 juin 2004

Notre voiture fonctionne présentement à l'infrarouge. Malheureusement, ce système de commande ne me permettra pas d'aller explorer l'intérieur de la boîte, car l'infrarouge ne passe pas à travers les murs. Réal veut changer le signal en bande FM, mais il doit commencer par trouver le bon émetteur-récepteur. Tandis que moi, je n'ai pas grand chose à faire sur la réalisation de la voiture.

Voici une photo de la voiture.



Montréal, 19 septembre 2004

Réal a beaucoup de difficultés à changer le signal de la voiture, la bande FM ne réagit pas bien. Il pense que c'est causé par la sensibilité du récepteur et celui-ci vient capter tous les signaux qu'on peut retrouver dans la pièce et aux alentours. Et presque toutes les machines électroniques émettent des signaux même si la machine est fermée. Donc, Réal doit construire un autre circuit pour que l'émetteur envoie toujours des signaux au récepteur et ainsi le récepteur ne captera pas les autres signaux de la pièce.

Montréal, 5 novembre 2004

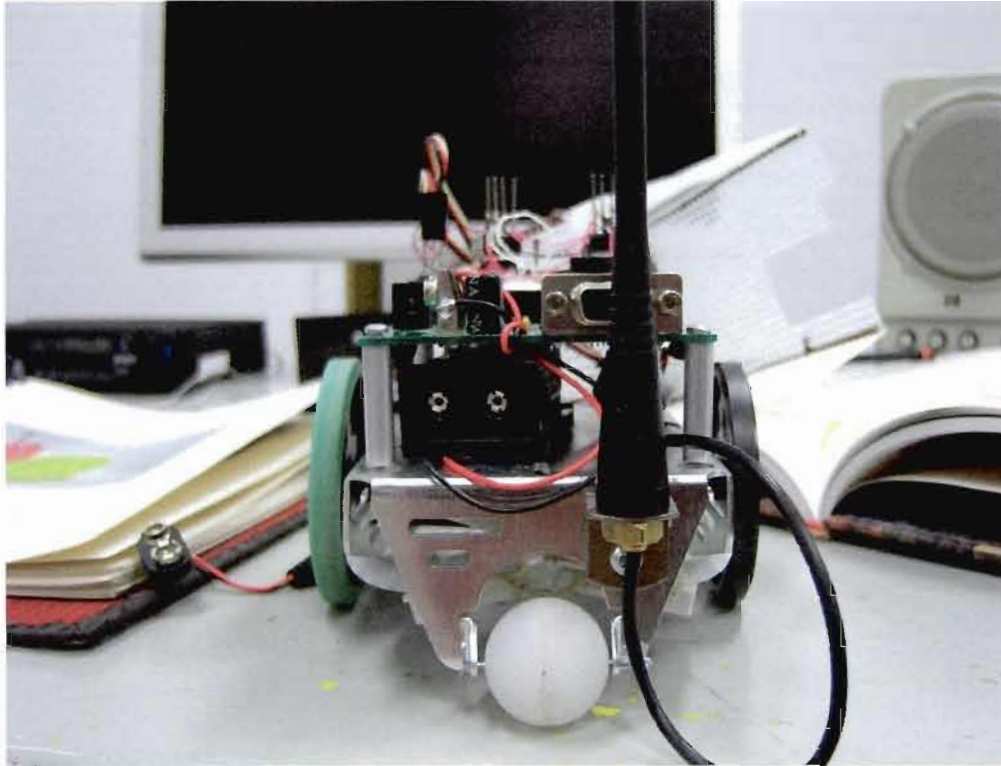
On a beaucoup de problèmes avec la voiture. Je ne croyais pas que cela allait prendre autant de temps avant que je puisse aller explorer l'intérieur de la boîte.

Montréal, 6 novembre 2004

Le problème est moins gros que je pensais, ce sont les boutons de notre télécommande qui s'étaient désoudés et un des quatre boutons n'est plus fonctionnel. Mais ce n'est rien de vraiment dramatique.

Montréal, 22 décembre 2004

Réal m'a apporté mon cadeau de Noël, ma voiture téléguidée qui est finie. Il ne me reste qu'à la déguiser et à trouver une petite caméra.



Montréal, 10 janvier 2005

Le début de la session est beaucoup plus fou que par les années passées. Je vais devoir attendre avant de pouvoir mettre ma voiture proche de la boîte.

Montréal, 28 février 2005

Enfin, j'ai pu aller magasiner aujourd'hui pour trouver une caméra miniature. Je ne pensais pas qu'il y avait autant de choix dans ce domaine. Une chance que le vendeur était vraiment sympathique. Je lui ai dit que c'était pour mettre sur une voiture téléguidée, mais sans toutefois lui avouer que c'était pour aller dans une boîte supposément féerique. Il m'a montré les différents modèles. J'ai arrêté mon choix sur celle dont l'image est la plus stable même si elle reçoit quelques sautes. Et la caméra que j'ai choisie possède aussi des petits micros, ce qui est très intéressant! J'avoue que je n'avais pas pensé aux micros, mais grâce à eux, je vais pouvoir entendre les bruits à l'intérieur de la boîte, peut-être même la voix du Kobold.

Montréal, 16 mars 2005

J'ai tenté d'installer ma caméra sur la voiture. Et c'est beaucoup plus difficile que je ne le croyais. Mon assistante Joan a commencé à penser à la meilleure façon de déguiser la voiture.

Je commence à avoir hâte de l'avoir terminée.

Montréal, 26 avril 2005

On a commencé à déguiser la voiture. On a prit du styromousse et c'est aini beaucoup plus léger. Joan l'a toute peinte et on a mis de faux yeux. En espérant que le tout va être très crédible.



Montréal, 1^{er} juin 2005

J'ai mis la voiture escargot à côté de la boîte. Comme ça, si le Kobold sort, il ne pourra pas résister à l'attrait de l'escargot.

Montréal, 8 juin 2005

L'escargot est toujours à côté de la boîte. Je ne crois pas vraiment que la voiture va disparaître. Je vais la laisser à côté de la boîte pendant les deux prochains mois, étant donné que je dois m'absenter. Personne ne pourra entrer dans mon bureau pendant mon absence. Qui sait, peut-être le Kobold est timide!

Montréal, 15 août 2005

Je viens de revenir de mon voyage. Quelle n'a pas été ma surprise de constater que la voiture avait disparu. Ne la trouvant nulle part, j'ai décidé de faire fonctionner la caméra. L'escargot se retrouve dans un endroit assez sombre. J'ai tenté de faire avancer la voiture, mais c'est très difficile, car je n'ai aucun point de repère à l'intérieur de la boîte.



Montréal, 31 août 2005

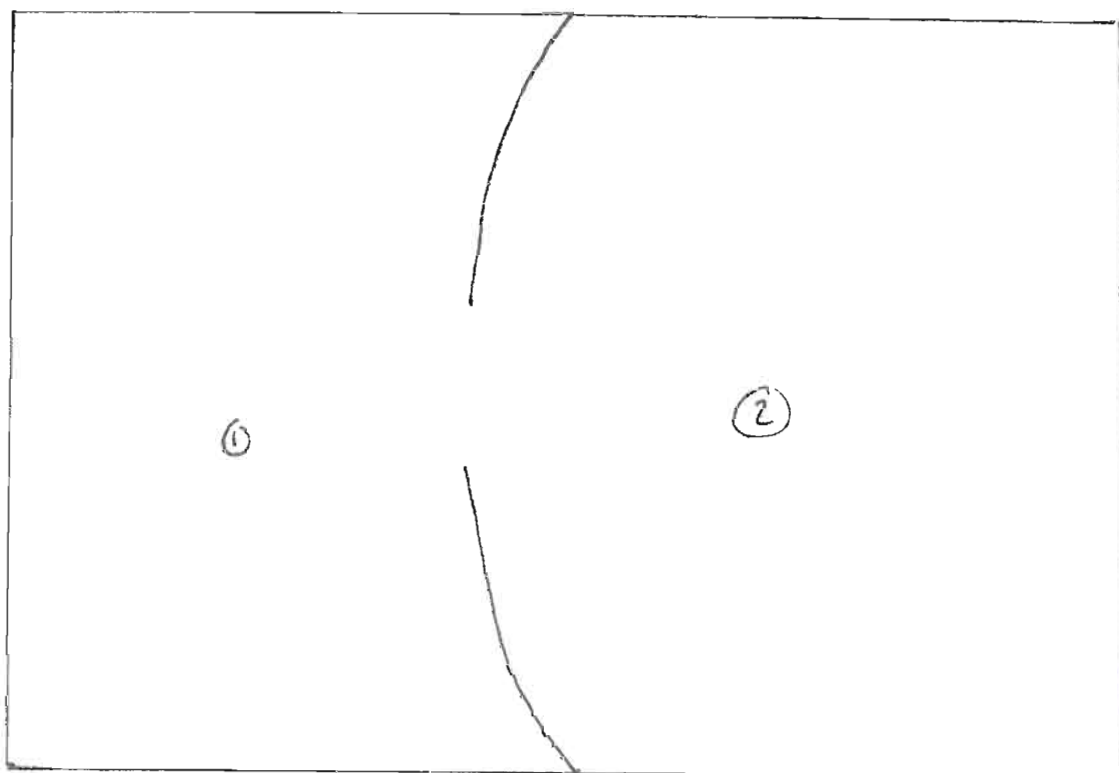
J'essaie de passer un peu de temps dans l'exploration de l'intérieur de la boîte, mais je trouve cela vraiment dur de m'orienter et souvent j'arrête car je suis vraiment trop exaspéré. Je n'ai rencontré aucun personnage féerique, mais j'ai remarqué qu'il y a deux endroits qui sont distincts. Le premier lieu que j'ai vu est très épuré, on y retrouve peu de choses, tandis que le deuxième ressemble beaucoup à une forêt.





Montréal, 20 septembre 2005

Je viens de remarquer que j'avais oublié d'ouvrir les hauts-parleurs. Le premier lieu est très silencieux, tandis que dans le deuxième, on entend un son qui est très faible. Il faut vraiment que mon bureau soit dans un grand silence pour entendre le son. J'ai tenté de faire un plan de l'intérieur de la boîte. Je ne suis pas sûr de l'exactitude des mesures, mais je crois que ça ressemble vraiment à ça.



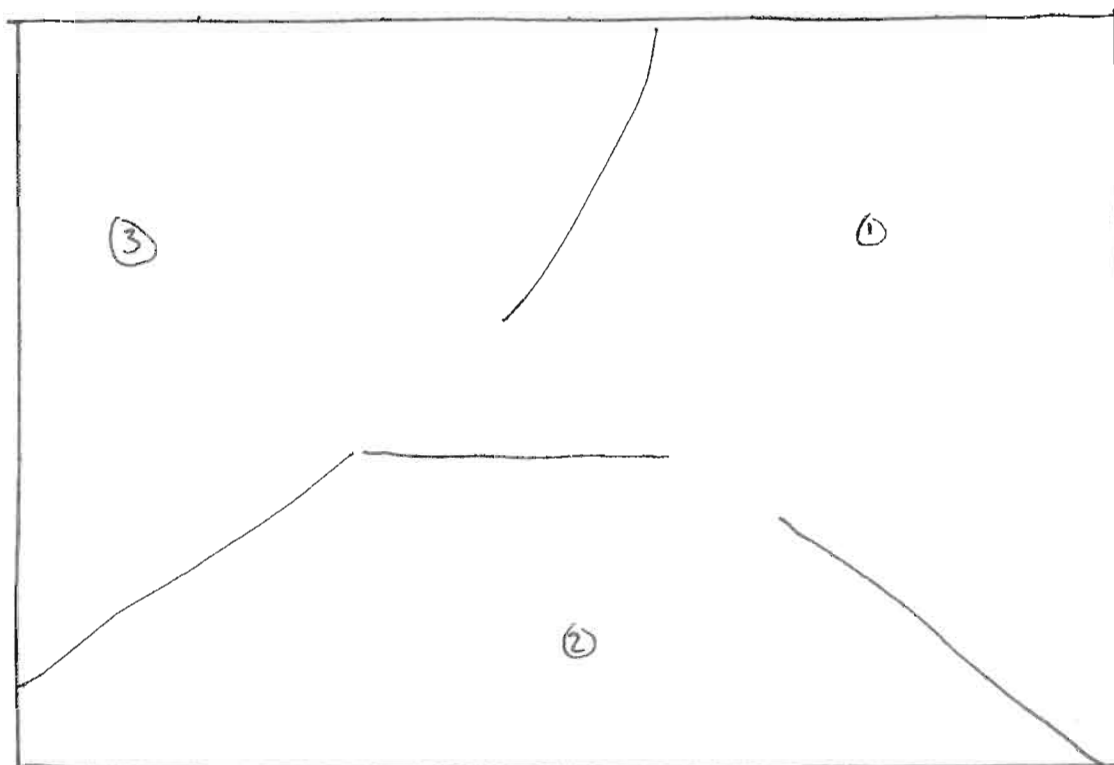
Montréal, 5 octobre 2005

En me promenant à l'intérieur de la boîte, j'ai découvert un troisième lieu. Ce lieu ressemble à une caverne. On entend le bruit de l'eau qui tombe. C'est un lieu qui est beaucoup plus lugubre. Mais je ne suis pas capable de comprendre comment c'est divisé!



Montréal, 12 novembre 2005

Je suis retourné dans le lieu qui ressemble à une forêt et il me semble que j'ai vu quelque chose bouger. Mais j'ai eu beau regarder par la suite et je n'ai rien vu de déplacé. Je crois comprendre comment la boîte est divisée. Voici le plan.



Montréal, 5 décembre 2005

Je suis retourné dans la forêt et je suis resté immobile environ 30 minutes. Il y a un arbre qui s'est déplacé, il s'est même approché de moi. Malheureusement, je n'ai pas réussi à prendre une image assez claire de lui. Il est loin de l'image que je me faisais du Kobold. À part ça, je tente d'explorer les moindres racoins, pour me faire une idée plus exacte de la disposition des lieux.

Montréal, 4 janvier 2006

Je n'ai pas eu autant de temps que j'aurais voulu pour l'exploration de l'intérieur de la boîte. Mais je crois avoir réussi à en faire le tour. Finalement, il n'y a pas que trois pièces, comme je l'avais cru au début, mais quatre. Trois des lieux sont très distincts, tandis que le quatrième possède des caractéristiques des trois autres.

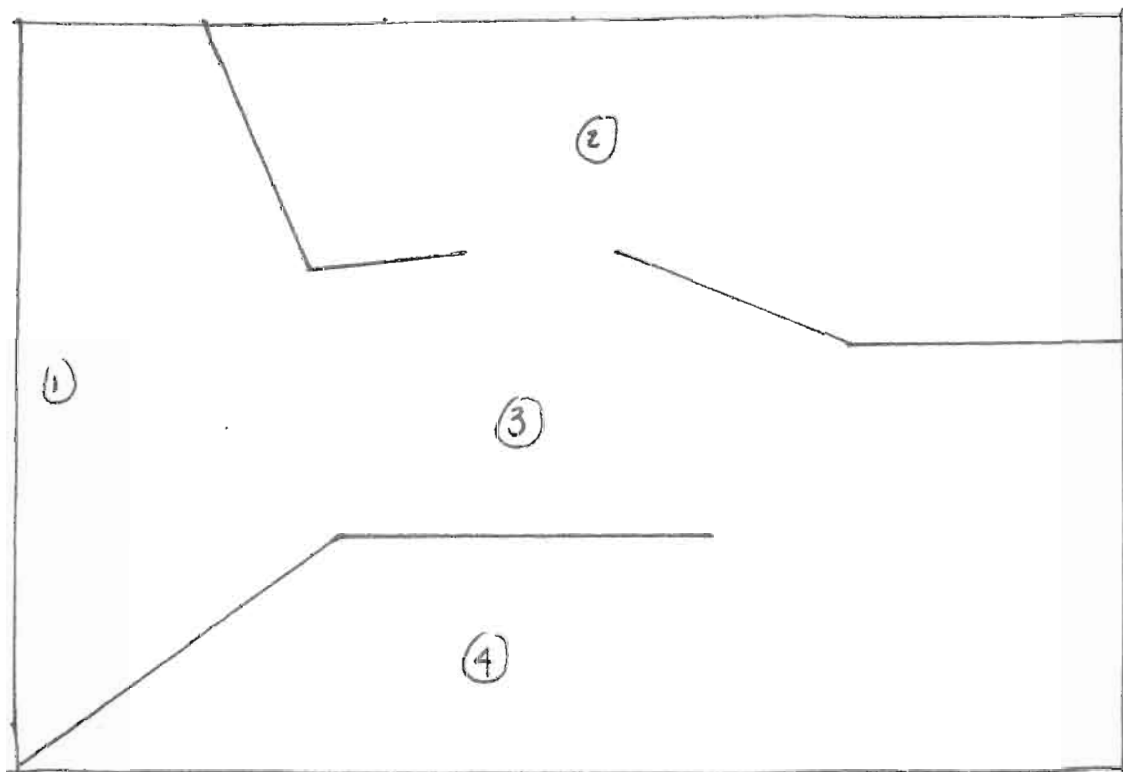
Lieu	Environnement	Son
1 ^{er} lieu	<ul style="list-style-type: none"> • très épuré • possède les caractéristiques des autres (algue, roche, arbre) 	Aucun son
2 ^e lieu	<ul style="list-style-type: none"> • forêt 	Quelques oiseaux
3 ^e lieu	<ul style="list-style-type: none"> • grotte 	De l'eau qui coule
4 ^e lieu	<ul style="list-style-type: none"> • étang 	Le vent

Montréal, 20 janvier 2006

J'ai pris mon temps pour faire le tour de la boîte. Mon but n'était pas de m'attarder sur l'environnement de chacune des pièces, mais de plutôt réussir à effectuer un plan de l'intérieur, comment chacun des espaces est divisé ? Plus tard, je voudrais réaliser un plan, mais avec les éléments statiques du décor et ainsi découvrir où chacun des Kobolds se cachent. Je présume qu'il y a plus qu'un Kobold, sinon comment expliquer l'existence des différents lieux ?

Pourtant, de toutes mes recherches, je n'ai jamais lu qu'il pouvait avoir plus d'un Kobold par boîte.

Voici mon plan fait le plus possible à l'échelle.



Montréal, 3 février 2006

Quand je me promène à l'intérieur de la boîte, j'ai l'impression de voir des ombres bouger. Mais je ne suis pas sûr, c'est peut-être causé par le manque d'éclairage. J'essaie de prendre un peu de temps pour me promener avec la voiture. Tout d'abord pour m'habituer avec les contrôles et aussi pour habituer les Kobolds à la présence de la voiture. Si, comme je l'ai lu

sur les Kobolds, ils sont des êtres très timides et n'aiment pas être dérangés, cela pourrait expliquer que je n'ai vu aucun être.

Montréal, 12 février 2006

Je viens d'apprendre que je dois m'absenter pendant un mois. Je dois remplacer un collègue en France. J'ai demandé à Joan de venir un peu à tous les jours déplacer la voiture. Je veux que les êtres soient habitués de la voir se promener, et ainsi peut-être créer un lien avec eux.

Montréal, 14 mars 2006

Je viens de revenir de mon remplacement. Je crois que je commence à me faire vieux, car je commence à trouver tous ces voyages plus épuisants qu'enrichissants. Peut-être que je devrais consulter un médecin, question de me rassurer.

Depuis mon retour, soit hier soir, je n'ai pas encore eu l'occasion de voir Joan. J'ai hâte d'avoir ses impressions. Mais j'ai oublié de lui demander de prendre en note ses observations.

Montréal, 16 mars 2006

Joan est venue passer toute l'après-midi avec moi. Elle n'a pas pris de notes sur ses observations. Malgré tout, elle a une bonne mémoire. Elle a eu beaucoup de difficultés à déplacer la voiture, elle avait l'impression que les batteries étaient toujours à plat. Mais connaissant le fonctionnement des batteries, elle a actionné le processus de recharge, mais même après la recharge des batteries, la voiture ne répondait pas aux commandes. C'est très bizarre, ça ne m'est jamais arrivé ! Sinon, elle n'a remarqué aucun changement dans la boîte.

Montréal, 20 mars 2006

Je reviens de chez le médecin. Il a dit que ce n'était que de l'épuisement, que je devrais prendre ça plus tranquille et de prendre moins d'engagement. Plus facile à dire qu'à faire. Après cette session-ci, qui se termine dans un mois à peine, je vais voir pour prendre une année sabbatique. Ainsi, je vais pouvoir me reposer et prendre le temps d'explorer davantage l'intérieur de la boîte.

J'ai passé un peu de temps sur l'exploration de la boîte et, contrairement à Joan, la voiture n'est jamais tombée en panne. J'ai envisagé la possibilité qu'elle ait laissé la voiture à « on », ce qui explique que le lendemain, quand elle venait, les batteries étaient à plat. Il va falloir que je lui en parle.

Montréal, 27 mars 2006

C'est confirmé, je suis en sabbatique à partir de juin de cette année.

J'ai parlé à Joan de la possibilité qu'elle ait laissée la voiture en marche, ce qui pourrait expliquer les batteries à plat. Elle m'a avoué qu'elle avait envisagé cette possibilité la première fois que c'est arrivé, et que par la suite, elle a fait attention pour toujours mettre la voiture à « off ». Quand elle est revenue le lendemain, la voiture fonctionnait super bien. Cela a duré environ quatre jours et par la suite, la voiture a commencé à refaire la même chose. Elle a donc pensé qu'elle avait oublié de les recharger, mais finalement, même après les avoir rechargées, la voiture ne répondait plus aux commandes.

Montréal, 4 avril 2006

Derniers miles avant ma sabbatique. J'ai beaucoup moins de temps pour l'exploration de la boîte avec tous les examens à corriger et les travaux qui arrivent. Je tente tout de même de venir déplacer la voiture pendant un minimum de quinze minutes par jour.

Montréal, 12 avril 2006

Enfin, je viens de comprendre ce que Joan me disait. La voiture arrête de fonctionner sans avertissement. Comme si la voiture devenait « hors-tension ». Quand c'est arrivé pour la deuxième fois, j'ai mis le son au maximum des haut-parleurs et il m'a semblé qu'on pouvait entendre des rires. Comme si les êtres, à l'intérieur de la boîte, avaient commencé à apprivoiser la voiture. Je ne sais pas si c'est mon imagination ou si les sons sont réels.

Montréal, 24 avril 2006

J'ai eu un malaise samedi dernier. Je suis devenu tout étourdi comme si je m'étais relevé trop vite. Je me suis appuyé sur la boîte et j'ai entendu une voix. Une voix de femme, une voix très douce. Elle m'a demandé si j'étais malade et si j'avais besoin d'aide. Pas longtemps après, le téléphone a sonné. Comme je n'ai pas répondu, tellement que j'étais ébranlé, Joan est arrivée chez moi. J'étais étendu au sol, j'avais de la difficulté à respirer. Elle a appelé l'ambulance et je ne suis ressorti de l'hôpital que ce matin. J'ai dû passer une quantité incroyable de tests et ceux-ci n'ont rien révélé d'anormal, sauf peut-être une grande fatigue. Le médecin croit que je me suis surmené et je commence ma sabbatique avec quelques semaines d'avance. Je suis en congé de maladie jusqu'à ma sabbatique. Je n'ose pas retourner dans mon bureau, j'ai peur de découvrir quelque chose, mais je ne sais pas quoi. Je ne sais pas s'il y avait réellement quelqu'un dans la pièce ou si ce n'est que mon imagination. Je crois que je

vais attendre avant de retourner dans mon bureau. Finalement, le médecin avait raison, je suis beaucoup plus fatigué que je veux bien l'admettre.

Montréal, 26 avril 2006

Je suis retourné dans mon bureau ce matin. Rien n'a changé depuis samedi dernier. Je n'ai pas osé toucher la boîte, mais encore là tout à l'air intact. Mais je n'ai pas osé me promener à l'intérieur de la boîte avec la voiture.

Montréal, 1^{er} mai 2006

Aujourd'hui, c'est le grand jour. Je me suis bien reposé et je suis prêt à inspecter la boîte sous toutes ses coutures.

Je viens de faire une grande découverte. Il y a un endroit sur le couvercle qu'une fois touché me permet d'entendre la voix d'une jeune femme. Elle m'a même demandé si j'allais mieux et que je leur avait fait une grande peur quand je suis tombé. J'ai eu beau lui demander qui elle était et qui étaient les autres occupants, elle n'a pas voulu me répondre. J'ai compris que si je veux développer un lien avec elle, je dois d'abord répondre à ses questions. Donc, je lui ai fait un bilan de mon état de santé. À la fin de notre conversation, où elle pose des questions et moi je réponds, elle m'a demandé si elle et les autres pouvaient avoir de nouveau des crêpes.

J'ai pris l'habitude de leur laisser des morceaux de pains, mais c'est vrai que cela fait longtemps que je n'ai pas mangé des crêpes. Je me suis empressé d'aller leur en faire. Mais quand je suis revenu dans mon bureau, tout était redevenu silencieux. Mais une nouvelle question me trotte dans la tête, est-ce qu'il peut y avoir des femelles Kobolds ? Jamais, dans aucune des mes lectures, il y a eu mention de ça. Mais il doit sûrement en avoir, sinon la race aurait complètement disparu.

Montréal, 2 mai 2006

Toutes les crêpes ont disparu. Mais j'ai beau toucher le couvercle, rien de s'est produit.

Montréal, 5 mai 2006

Aujourd'hui, j'ai réussi à avoir une nouvelle conversation avec la jeune femme. Elle m'a dit qu'elle s'appelle Zalina, mais que je ne devais pas utiliser ce nom à la légère. Que si je me montrait bon avec elle et les autres, elle serait peut-être encline à me répondre. Pour ne pas la brusquer, je lui ai demandé si je pouvais lui poser qu'une seule question. Elle a dit oui. Je lui ai demandé si elle était un Kobold. Elle s'est mise à rire, d'un rire cristallin. Quand elle a retrouvé son sérieux, elle m'a dit que non et qu'elle était une « Elle ».

Montréal, 7 mai 2006

J'ai voulu faire des recherches sur les Elles, mais étant un nom assez commun, je n'ai rien trouvé. J'ai appelé Marilou, ma spécialiste en être féérique. Elle m'a dit que ce nom ne lui disait rien mais qu'elle allait faire une petite recherche dans ses livres traitant du sujet de féerie. J'aimerais bien en connaître un peu plus sur elle.

Montréal, 13 mai 2006

Marilou a réussi à mettre la main sur de l'information sur la Telle, et non Elle, dans un de ses livres. Elle va me les envoyer par courriel.

Montréal, 15 mai 2006

Je viens de recevoir le courriel de Marilou. Il y a beaucoup d'informations sur la Telle et même un dessin. Voici un petit résumé sur la Telle.

Habitat

- *Elle provient soit de la Roumanie, de la Valachie ou de la Transylvanie.*
- *Nous pouvons l'entrevoir au pied des Carpates ou dans les vieux cimetières, proches des tombes les plus vieilles.*

- Personne ne connaît son habitat exact, elle n'est jamais aperçue deux fois au même endroit. C'est du moins le cas des autres Telles ne vivant pas dans la boîte.

Apparence

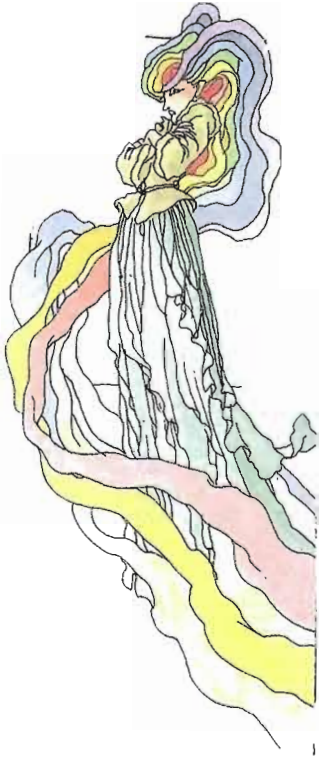
- Elle est floue, personne ne peut dire sa grandeur. Elle apparaît quelques fois de la même grandeur qu'un champignon ou de la grandeur d'un homme.
- Ceux qui ont pu la décrire, la décrivent comme une personne avec une grâce et une beauté surnaturelle.
- Elle est toujours habillée de vêtements de couleurs arc-en-ciel. Selon certains, même ses cheveux sont de cette couleur.

Mœurs et activités

- Elle a le pouvoir de contrôler et d'influencer le temps.
- Elle n'aime pas être dérangée pour des bagatelles et quand c'est le cas, elle fait souvent le contraire de ce qui lui a été demandé. Mais si on ne lui demande rien, elle peut nous donner des richesses.

En lisant la courte histoire, j'ai découvert que le nom de Zalina est associé aux plus puissantes Telles avec Marina et Cattrina. Si on les offense, elles peuvent nous transformer en crapaud, en chien ou simplement en mort.

J'ai vraiment intérêt à ne pas l'offenser!



Montréal, 21 mai 2006

J'ai eu une autre conversation avec Zalina. Elle m'a dit que plus aucun Kobold ne vit dans cette boîte et que maintenant elle est occupée par différentes personnes qui ont dû s'habituer à la cohabitation. J'essaie de toujours être le plus poli possible et surtout de ne pas la brusquer, mais je me demande si elle me trouve trop insistant avec mes questions. Avec toutes les informations que j'ai lues sur elle, j'ai quelque fois peur qu'elle me transforme. Je commence vraiment à me faire vieux. Auparavant, jamais je n'aurais cru à ces choses. Au début, quand j'ai pris possession de la boîte, je voulais plutôt l'ouvrir pour montrer que celle-ci était vide. Mais maintenant, je suis pris au jeu : je crois qu'il y a réellement des êtres féeriques à l'intérieur.

Montréal, 1^{er} juin 2006

Aujourd'hui, j'ai eu une longue conversation avec Zalina. Elle m'a dit de ne pas m'inquiéter, elle ne me transformera pas! Elle a toujours trouvé que j'ai été très poli avec elle et les autres. Elle a décidé de me raconter l'histoire de Zwergla'Cher, le Kobold qui vivait dans la boîte il y a plusieurs années, voir des siècles. Voici un résumé de ce qu'elle m'a raconté.

Il y a des siècles, Zwergla'Cher a commencé à habiter dans la boîte. Il provenait d'une mine très proche de la maison où on retrouvait la boîte. Après un coup de grison, Zwergla'Cher a été blessé et a décidé de prendre du repos dans la boîte. Quand la famille a pris connaissance du Kobold, ils ont décidé de lui donner les restants de pain et de crêpes. Pour les remercier, Zwergla'Cher a commencé à leur donner un coup de main en effectuant quelques tâches ménagères et en prenant soins des animaux le soir. Voyant que la famille prenait vraiment soin de lui, il est resté pendant plusieurs générations dans la boîte. Mais un jour, des enfants ont ouvert la boîte, et il a quitté sans rien dire. Les enfants n'ont rien dit aux parents, et ceux-ci ont continué à mettre des offrandes de nourriture pour le Kobold. Étant habitués à quelques absences du Kobold, ils ne se sont pas inquiétés du fait que la nourriture restait là.

Elle s'est arrêté là, me disant qu'il se faisait assez tard et que je devais aller prendre un peu de repos et surtout manger. Car quand je suis en pleine discussion avec elle, je n'ai plus aucun repère sur le temps qui passe. Il me semble avoir déjà lu quelques informations à ce

propos : quand on est en présence d'êtres féeriques la notion de temps est différente, il ne peut se passer que quelques minutes dans leur monde, mais dans celui des hommes il s'est passé des siècles. On n'est pas encore là, mais j'ai souvent l'impression de ne passer que quelques minutes avec elle, mais quand on se quitte, je me rends compte que j'ai passé de nombreuses heures en sa compagnie !

Montréal, 3 juin 2006

J'ai relu l'histoire que Zalina m'a contée et les notes que j'avais prises sur le Kobold et tout à l'air de concorder. Donc, si je comprends bien, il n'y a pas de Kobold dans la boîte, mais qui sont les autres ? Est-ce d'autres Telles ? J'espère que Zalina va vouloir m'éclairer un peu. Une autre question que je me pose, c'est comment Zalina a pris possession de la boîte.

Montréal, 21 juin 2006

J'ai dû aller passer un petit séjour à l'hôpital, mais rien de trop grave. Je n'ai eu qu'une autre faiblesse.

Montréal, 30 juin 2006

J'ai eu une autre discussion avec Zalina. Elle m'a raconté son histoire. Elle et ses sœurs, Marina et Cattrina, ont décidé d'explorer le monde. Quand elles sont revenues, d'autres fées avaient décidé de diriger le groupe. Ses sœurs ont décidé de leur faire la guerre, mais Zalina a plutôt décidé de repartir. Elle est partie vers l'Allemagne, pays qu'elle n'avait pas eu le temps d'explorer comme elle voulait. C'est à ce moment qu'elle a fait la connaissance de Zwergla'Cher. Celui-ci lui a parlé de sa vie et de l'abandon de la boîte. Zalina, ne connaissant pas trop le pays, a décidé de prendre sa place dans la boîte. En échange de la nourriture, elle a contrôlé la température pour améliorer les récoltes. Personne ne s'est rendu compte de l'échange. Elle n'a jamais revu Zwergla'Cher par la suite.

Montréal, 7 juillet 2006

J'ai souvent des discussions avec Zalina, mais elles sont toujours très brèves, du moins dans son monde. Mais j'ai pu entrevoir son visage aujourd'hui. Elle m'a dit que si je voulais, je pouvais garder cette image d'elle. On dirait qu'elle sait comment je fonctionne. Est-ce que les êtres féeriques ont conscience de la technologie que j'emploie pour les observer ? J'espère que je ne viens pas les brusquer et qu'ils vont bien vouloir se montrer à moi.



Montréal, 18 juillet 2006

Zalina m'a dit qu'elle était la seule à avoir conscience de mon intrusion dans la boîte et, étant donné que je ne viens pas avec de mauvaise intention, elle me laisse me promener à ma guise.

Je me promenais avec la voiture aujourd'hui. Je suis retourné dans la forêt et j'ai réellement vu un arbre bougé. Il ne m'a pas parlé, mais il s'est déplacé. J'aimerais bien que Zalina me renseigne un peu sur lui.

Montréal, 31 juillet 2006

J'ai réussi à poser quelques questions à Zalina sur l'arbre que j'ai vu. Il s'agit de Jack, un Homme Vert. Autrefois, il vivait dans une forêt, une des plus vieilles de la terre. Mais les hommes sont rentrés dans la forêt pour la couper. Jack s'est enfui. Il a rencontré Zalina par hasard. Elle l'a invité à habiter la boîte avec elle. La seule condition qu'il a posé, c'était d'avoir un endroit juste pour lui. Il a donc recréé une forêt qui ressemble beaucoup à celle où il habitait, sauf qu'il est le seul être vivant. Elle ne sait pas exactement d'où il vient, elle n'a pas posé de questions, c'est avec le temps qu'elle a appris un peu sur lui. Il est un être très peu bavard et il aime beaucoup sa solitude.

Peut-être que Marilou va pouvoir m'aider à trouver des renseignements sur ce personnage.

Montréal, 28 août 2006

Marilou a trouvé de l'information sur l'Homme Vert dans un autre livre, mais de la même collection que celui où elle a trouvé de l'information sur la Telle. Dès qu'elle va pouvoir, elle va m'envoyer l'information par courriel.

J'ai demandé à Zalina si elle trouvait difficile de vivre avec d'autres êtres féeriques. Elle m'a dit que pour que la cohabitation puisse exister, il faut respecter les autres. Chacun d'eux a dû laisser tomber des manies qu'ils avaient, mais dans l'ensemble tout va pour le mieux. Le

fait de coexister ensemble permet de développer de nouvelles qualités que, seuls, nous ne pouvons avoir. Son discours reflète aussi notre réalité, surtout que depuis quelques temps dans les journaux, on peut lire des articles qui parlent d'accommodements raisonnables. Je crois que les êtres de ma boîte ont acquis une certaine sagesse que nous ne sommes pas prêts à avoir.

Montréal, 4 septembre 2006

Je viens de recevoir le courriel de Marilou. Voici un petit résumé de ce qu'on peut y lire.

Habitat

- *Il habite dans les plus vieilles forêts qui n'ont jamais été foulées par l'homme.*
- *Quelques fois il vient visiter les vergers.*
- *Il tente de ne pas trop avoir de contact avec l'homme.*

Apparence

- *Il est très impressionnant et imposant : il est le plus gros arbre de la forêt.*
- *On retrouve plusieurs éléments de la forêt sur lui, lierre, feuillages, etc.*
- *Il ne porte aucun vêtement, mais plutôt des éléments de la nature.*

Mœurs et activités

- *Le fait de pouvoir se déplacer lui permet d'intervenir sur l'ensemble de la forêt.*

- Il est gentil avec les personnes qui viennent le voir et qui respectent la nature, en répondant à leurs questions, en les aidant à retrouver le chemin.
- Il peut être très cruel avec les personnes qui ne respectent pas la nature et les autres, en dévorant leur progéniture ou en venant les tuer chez eux.



Montréal, 23 septembre 2006

Zalina m'a demandé si j'avais rencontré d'autres êtres dans la boîte. Depuis que je me promène à l'intérieur de celle-ci, je n'ai rencontré que Zalina et Jack et celui-ci ne m'a jamais adressé la parole! Il paraît que Jack lui a demandé pourquoi elle m'avait parlé de lui. Elle lui a répondu que j'avais un cœur pur et qu'il n'avait rien à craindre. Ça me fait bizarre de savoir ce qu'elle pense de moi et en même temps j'en suis très fier. J'aimerais bien avoir une conversation avec Jack ou encore rencontrer les autres occupants. Mais Zalina n'a pas voulu me donner d'autres informations sur ces occupants. Dommage.

Montréal, 2 octobre 2006

Aujourd'hui, en me promenant dans la boîte, j'ai entendu des sanglots dans la zone de la grotte. J'ai eu beau chercher d'où provenait le son, mais je n'ai rien vu et Zalina n'est pas venue me voir.

Par la suite, je suis retourné chez Jack. Lui non plus ne s'est pas montré. On dirait que la boîte est vide à part les sanglots que j'ai entendus. J'espère qu'il n'est rien arrivé de grave.

Montréal, 5 octobre 2006

Je me suis fais de la galette ce matin pour déjeuner et j'ai laissé des morceaux à côté de la boîte. Depuis lundi dernier, on dirait que la boîte est vide. Je peux encore entendre les sanglots, mais j'ai l'impression qu'ils se sont éloignés.

Montréal, 6 octobre 2006

Quand je suis arrivé dans mon bureau ce matin, Zalina est venue me remercier pour les morceaux de galettes. Elle m'a aussi rassuré, ils sont encore tous là. Seulement, ils étaient tous occupés à remonter le morale à Tia Tel' Bran. Elle m'a épelé le nom pour que je sache comment l'écrire... Zalina n'a pas voulu me dire qui c'était, mais elle m'a confirmé que c'était bien Tia qui pleurait. J'aimerais tellement faire quelque chose, je me suis réellement attaché à ces êtres, mais je me sens totalement impuissant devant leur souffrance. Zalina a trouvé cela bien chevaleresque, c'est le mot qu'elle a utilisé pour décrire mon comportement. Elle m'a suggéré d'arrêter de m'en faire et de prendre mon mal en patience, peut-être qu'un jour Tia va vouloir me parler.

Montréal, 27 octobre 2006

Il ne s'est rien passé de spécial dans la boîte, sauf aujourd'hui. La semaine dernière, j'ai installé un téléviseur dans mon bureau, en plus de celui pour la petite caméra. En me promenant dans la boîte, une jeune femme m'est apparue. Elle est toute vêtue de noir, elle a de longs cheveux noirs avec une mèche blanche. Elle se promène avec une canne. J'ai été tellement surpris par cette apparition que j'ai arrêté de regarder où je dirigeais la voiture. J'ai foncé dans un mur et le téléviseur où le personnage est apparu est redevenu noir. J'ai eu beau tenté de repasser au même endroit, mais rien ne s'est produit.

Montréal, 1^{er} novembre 2006

J'ai eu une autre malaise hier, juste avant d'aller voir mon médecin. Celui-ci m'a dit que c'était encore de la fatigue. Pourtant, je n'ai jamais autant dormi que ça de toute ma vie.

Aujourd'hui, Zalina est venue me parler. Je lui ai parlé de ma rencontre avec la jeune femme en noir, elle m'a dit que c'était Tia Tel' Bran, elle est une Banshee. Je lui ai demandé pourquoi elle voulait bien, aujourd'hui, me dire qui elle était. Elle m'a dit étant donné qu'elle s'était montrée, cela signifie qu'elle veut bien que je connaisse son identité.

Zalina m'a dit qu'elle allait répondre à toutes mes questions, mais qu'aujourd'hui, je devais aller me reposer. On dirait qu'elle connaît mon état de santé, comme si elle était venue avec moi chez le médecin.

Montréal, 2 novembre 2006

J'ai encore demandé à Marilou de me trouver de l'information sur la Banshee dans ses livres. Je voudrais en connaître un peu avant que Zalina me parle de Tia. Comme ça, je vais pouvoir trouver d'autres questions!

Montréal, 13 novembre 2006

Je viens de recevoir le courriel de Marilou. Elle est vraiment contente que je veuille de l'information sur la Banshee ou Banshie, car c'est son personnage préféré. Elle est vraiment désolée d'avoir pris autant de temps avant de me répondre, mais elle est très occupée. Je trouve qu'elle me répond toute de même très vite. Elle est vraiment trop gentille cette petite, qui en fait n'est plus aussi petite!

Habitat

- Elle peut provenir de la France, de l'Écosse de l'Angleterre ou de l'Irlande.

- Elle vit dans les châteaux, dans les ruines, proche des rivages marins et dans les anciens champs de bataille.

Apparence

- Autrefois, elles étaient très belles, mais aujourd'hui elles sont vieilles et sales.
- Maintenant, elles portent souvent des vêtements en lambeaux.
- Elles font toujours très peur.

Mœurs et activités

- Elles sont des messagères de la mort, quand on les voit ou on les entend, on va sûrement mourir dans peu de temps.

Toutes ces informations sont loin de me rassurer, est-ce que je vais mourir ? J'espère que Zalina va pouvoir me rassurer.



Montréal, 20 novembre 2006

Zalina m'a rassuré, Tia ne peut plus chanter la mort. Son chant est comme une multitude de cris et de pleurs entremêlés ensemble.

Tia Tel' Bran est une Banshee qui provient de l'Écosse. Elle était très jeune quand Zalina et Jack l'ont recueillie. Elle était en pleurs, elle venait d'être rejetée par sa famille, car elle avait fait une grosse gaffe. Elle est venue chantée la mort à un homme puissant et influent, mais cette mort n'est jamais survenue. Il est mort 30 ans plus tard de son chant, c'est un des membres de sa famille qui est venu lui dire. Le fait de chanter la mort à quelqu'un implique que celle-ci meurt dans l'année suivante. Étant donné que cette mort n'est pas survenue, cela a provoqué la disgrâce sur Tia et sa famille. Si sa famille voulait sauver leur honneur, elle devait expulser Tia. Donc, Tia s'est promené un peu partout et c'est à ce moment qu'elle a rencontré Jack et Zalina. Ils ont été très touchés par son récit et lui ont proposé de venir vivre avec eux. Mais encore aujourd'hui, elle se sent triste et pleure encore son exil.

Zalina m'a expliqué pourquoi, quand j'ai entendu les pleurs de Tia, la boîte m'a semblé vide. Tia était dans un état lamentable, plus que d'ordinaire, car cela fait déjà plusieurs décennies qu'elle a été rejetée par sa famille. C'était en quelque sorte la journée anniversaire de ce triste évènement.

Montréal, 29 novembre 2006

J'ai revu Tia aujourd'hui. Elle pleure encore, mais les images que j'ai vu me montre plutôt un être assez fort et courageux. En même temps son chagrin est palpable. J'aimerais tellement la voir sourire, elle doit être très belle.



Montréal, 4 décembre 2006

Zalina m'est apparue sur mon téléviseur. Elle semble tellement jeune, mais en même temps quand elle me parle j'ai l'impression qu'elle a une grande sagesse.



Montréal, 15 décembre 2006

J'ai de moins en moins d'énergie, je suis souvent très fatigué et je dois aller faire souvent des siestes. J'ai moins de temps à consacrer à ma boîte. Je me dis que c'est le temps des fêtes qui m'épuise comme ça et que, après le temps des fêtes, je serai plus en forme.

Montréal, 21 décembre 2006

J'ai pris le temps de me promener dans la boîte, mais aucune personne n'est venue me voir. Je ne sais pas pourquoi, la voiture s'est arrêtée sans aucun avertissement et je n'ai pas compris pourquoi. Quand je vais avoir la chance de discuter avec Zalina, je vais lui demander si elle sait pourquoi.

Montréal, 30 décembre 2006

J'ai revu Zalina aujourd'hui, elle m'a fait promettre de prendre sa relaxe pour la prochaine année. Elle m'a dit que les êtres qui vivent dans la boîte n'ont pas conscience que l'escargot est contrôlé par moi, sauf un autre être qui connaît mon pouvoir sur l'escargot. Il s'agit de Roeschaard, le Gremlin. Je vais envoyer un courriel à Marilou dès que je peux aligner deux mots de suite!

Montréal, 8 janvier 2007

Je viens de recevoir le courriel de Marilou. Elle a réussi à trouver de l'information sur Roeschaard, le Gremlin.

Habitat

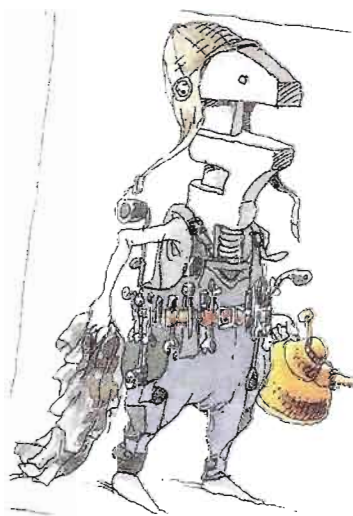
- Il habite dans n'importe quel endroit où on y retrouve de la technologie.*
- Il est présent partout dans le monde.*

Apparence

- Il est très petit et très souple, il peut se glisser n'importe où.*
- Il a la capacité de se rendre invisible, ou même de se transformer en virus.*

Mœurs et activités

- C'est grâce à lui et ses erreurs si nous avons connu autant de progrès.
- Il aime jouer des tours en dévissant certaines composantes pour que l'appareil que nous utilisons ne fonctionne plus.
- C'est souvent à cause de lui qu'il y a des naufrages, des virus d'ordinateurs, etc. mais jamais il ne fait ça pour mal faire.



Si ce que Marilou a trouvé sur le Gremlin est vrai, c'est donc lui qui vient arrêter ma voiture, même si tout est correct et qu'elle devrait fonctionner. Il ne fait pas ça pour mal faire, seulement pour s'amuser. Mais j'aimerais bien savoir pourquoi il vit maintenant dans la boîte. J'espère que Zalina va pouvoir m'aider.

Montréal, 16 janvier 2007

J'ai appris grâce à Zalina que Roeschaard ne vit pas réellement dans la boîte, mais habite plutôt dans la maison. Il est arrivé au moment où je construisais la voiture avec Réal. Il trouvait intéressant la construction de la voiture, surtout quand on a décidé de la déguiser en escargot. Il trouve surtout drôle qu'il y ait seulement lui et Zalina qui connaissent la vraie nature et la provenance de l'escargot. Depuis ce temps, il vit dans la maison, ce qui explique que certaines lumières de la maison s'éteignent toutes seules. Mais je ne m'en fais pas trop, quand la voiture ne fonctionne plus, j'ai seulement à prendre mon mal en patience !

Montréal, 29 janvier 2007

Aujourd'hui tout va mal, la voiture ne fonctionne plus, mon ordinateur non plus et surtout nous avons manqué de l'électricité une bonne partie de l'après-midi. Je n'ai pas pu travailler comme je voulais, mais je me suis beaucoup reposé.

Montréal, 30 janvier 2007

Tout est revenu à la normale. Zalina m'a même demandé si je m'étais beaucoup reposé et elle est partie à rire. C'est elle qui a demandé à Roeschaard de tout faire pour m'obliger à me

reposer, car elle trouvait que j'étais un peu pâle. En plus de ma famille qui s'inquiète pour ma santé, il y a Zalina qui s'inquiète beaucoup et réussi à convaincre les autres de m'empêcher de travailler. Une chance que Zalina ne connaît pas ma famille, sinon j'aurais de la difficulté à travailler et à faire toutes mes choses!

Montréal, 5 février 2007

Aujourd'hui, c'est plutôt tranquille. Roeschaard n'a pas joué avec les lumières on mon ordinateur, ce qu'il fait depuis presque une semaine. J'ai réussi à me promener dans la boîte. J'ai été me promener dans le lieu où je m'étais peu attardé, l'endroit où on retrouve un étang. Mais contrairement aux autres fois où je trouvais ce monde stérile et sans vie, aujourd'hui, c'est tout le contraire. Sur mon téléviseur, j'ai vu un être qui se regardait dans l'eau, et ensuite plus rien. Je suis resté proche de l'étang presque 1 heure, mais il ne sait rien produire.

Par la suite, je suis retourné chez Tia, je ne l'ai pas vue, mais j'ai entendu son souffle. Il me semble qu'elle a encore pleuré. Je me demande si un jour son chagrin va devenir plus supportable pour elle.

Ensuite, c'est moi qui ai décidé d'arrêter car j'étais un peu fatigué. Je me suis dit que j'étais mieux d'arrêter par moi-même avant que Zalina ne vienne et me chicane.

Montréal, 9 février 2007

Quand je suis entré dans mon bureau, Zalina est venue me saluer. Elle trouve très drôle que je croie qu'elle serait capable de venir me chicaner. Je ne sais pas comment elle a fait pour savoir ce que j'ai écrit, car je n'ai rien dit de tel à haute voix.

Elle a décidé de venir me parler de Vil'hash'menta'pelune (elle me l'a aussi épilé et répété plusieurs fois avant que je sois capable de le dire). Elle trouve cela très bizarre que les êtres viennent me voir, ou du moins se montrent sans toutefois rien dire. Car comme elle me l'a répété, elle est la seule avec Roeschaard à connaître le secret de l'escargot. Mais je crois l'avoir mis un peu dans l'embarras car je lui ai demandé pourquoi Jack savait qu'elle me parlait et qu'il avait été surpris qu'elle me raconte son histoire. Elle m'a expliqué que de plus en plus les êtres commencent à faire des liens entre l'escargot et moi, mais sans toutefois comprendre que c'est moi qui le dirige. La plupart croient que l'escargot vient me faire des rapports et c'est comme ça que j'en apprendis sur eux et que finalement elle peut me raconter leur histoire. Je lui ai demandé si les autres êtres écoutaient nos conversations, elle a dit que c'était possible et que si c'est le cas, ces êtres ont compris que c'est moi qui dirige l'escargot.

Vil'hash'menta'pelune, elle n'a pas de diminutif comme Tia!, est une Ondine. Elle est la dernière à être venue habiter la boîte. Zalina s'est arrêtée là, elle m'a dit qu'elle allait m'en dire un peu plus sur Vil'hash'menta'pelune une autre fois.

Montréal, 12 février 2007

Marilou n'est pas chez elle, je voulais lui demander de me trouver de l'information sur l'Ondine, mais malheureusement elle ne va revenir chez elle que dans deux semaines. Je ne peux même pas aller à la bibliothèque pour aller chercher moi-même, car j'ai oublié le titre des livres qu'elle a.

Montréal, 17 février 2007

Je suis un peu fatigué ces temps-ci, je passe mon temps à dormir et à faire des siestes. Je n'ai pas eu d'autres conversations avec Zalina.

Montréal, 19 février 2007

Je dois aller passer des tests pendant toute une semaine à l'hôpital. Je ne pourrais pas en apprendre davantage sur Vil'hash'menta'pelune.

Montréal 27 février 2007

Enfin de retour chez moi. Avec tous les tests que j'ai passés, je n'ai pas beaucoup d'énergie. Je me repose encore un peu. Mais j'ai quand même été faire un tour dans mon bureau, rien n'a changé. J'espérais que Zalina allait venir me saluer, mais non, elle n'est pas venue. Je n'ai pas tenté de me déplacer avec la voiture, car j'ai un peu de difficultés avec mes yeux.

Montréal, 2 mars 2007

Marilou est revenue chez elle. Je lui ai demandé de me faire une recherche sur l'Ondine. Elle ne pourra pas me l'envoyer par courriel, car son ordinateur a rendu l'âme. Il va donc falloir que j'attende sa lettre par la poste. J'espère que ça ne prendra pas trop de temps.

Montréal, 7 mars 2007

J'ai reçu la lettre de Marilou aujourd'hui. C'est bien, je n'ai pas eu à trop attendre! J'ai trouvé plusieurs informations sur les ondines, voici un petit résumé :

Habitat

- *Elles proviennent des eaux du Nord.*
- *Elles vivent dans des châteaux au fond de ces eaux.*

- Toutes les rivières peuvent être occupées par les Ondines.

Apparence

- Elles sont de jeunes femmes d'une grande beauté.
- Dans les anciens récits, on la décrivait comme étant une femme très laide et souvent représentée par un dessin de monstre.
- Elles ont souvent les cheveux blonds, mais quelques unes ont les cheveux verts.
- Elles portent des habits de couleurs pâles, mais le blanc domine et quand on les rencontre à la surface, on peut les reconnaître au fait que le bas de leur vêtement est toujours mouillé.

Mœurs et activités

- Elles sont souvent présentes dans les légendes comme étant la personne qui a aidé le héros à accomplir sa quête.
- Elles passent beaucoup de temps à se coiffer.
- Elles tentent de séduire les hommes qui approchent des cours d'eau où elles ont élu domicile.



Montréal, 12 mars 2007

Aujourd'hui, Zalina est venue me parler, mais avant qu'elle me raconte l'histoire de Vil'hash'menta'pelune, je lui posé une question. Pourquoi elle a attendu aussi longtemps pour venir me parler ? Elle ma dit qu'elle connaît l'existence de Marilon et qu'elle voulait attendre que je trouve un peu d'informations sur l'Ondine avant de me raconter son histoire, ainsi elle ne doit pas m'expliquer d'où elle vient et à quoi elle ressemble. Elle trouve que nos conversations sont plus intéressantes quand je sais déjà de quel genre de personnage nous allons parler que quand je suis totalement ignorant. Je dois avouer qu'elle a raison, car quand je sais déjà à quoi m'attendre un peu, j'ai souvent l'impression de déjà la connaître. Et j'ai

aussi l'impression de développer un lien plus durable, comme avec Tia. Si avant que Zalina me raconte l'histoire de Tia, je n'avais pas su quelle était quel était sa fonction, je crois que je n'aurais pas bien mesuré toute sa peine.

Mais pour en revenir à Vil'hash'menta'pelune, Zalina m'a expliqué que c'est la dernière personne à être venue s'installer dans la boîte, quelques années à peine avant que je l'achète en 1962. Elle provient d'une grande famille de la Volga, une rivière de la Russie. Vil'hash'menta'pelune est la dernière de cette famille et pour éduquer leur progéniture, les parents envoient les enfants parcourir le monde pour mieux le connaître et l'apprécier davantage. Vil'hash'menta'pelune est donc partie, mais en cours de route un homme est tombé en amour avec elle. Elle aussi l'aimait bien et ils ont décidé de se marier. Elle lui a fait promettre de ne jamais l'approcher de l'eau. Ils ont vécu pendant de nombreuses années, mais un jour son époux a voulu lui faire connaître les plaisirs du patin à glace. Tous les deux avaient oublié la mise en garde qu'elle avait faite lors de leur mariage. Quand Vil'hash'menta'pelune est arrivée au centre du lac, la glace s'est brisée et elle est tombée au fond du lac. Elle est restée un temps dans ce lac, mais rendue à l'été de l'année suivante, elle a vu son époux assis proche du rivage pleurer sa mort. Étant donné qu'elle l'aimait toujours et même plus que lors de leur vie commune, elle a décidé d'enfreindre la loi et d'aller le rejoindre. Mais dès qu'elle est sortie de l'eau pour aller le rejoindre, ses parents sont arrivés, et ils l'ont maudite. Ils lui ont conseillé de ne jamais s'approcher de l'eau, ni elle ni époux, sinon ils ne survivraient pas. Mais un jour, son mari a accompagné un ami à la pêche et une terrible tempête s'est abattue sur la petite embarcation. À ce jour, nous n'avons jamais retrouvé le corps du jeune homme, c'est comme s'il n'avait jamais existé.

Vil'hash'menta'pelune était dans un état lamentable quand Zalina a fait sa connaissance et celle-ci lui a proposé de venir s'installer dans la boîte. Ainsi Vil'hash'menta'pelune est sûre de ne plus s'approcher de l'eau, sauf de son étang artificiel.

Montréal, 17 mars 2007

J'ai décidé de relire toutes les histoires que Zalina m'a racontées sur les personnes qui vivent dans la boîte. J'en suis venue à la conclusion que les personnes qui l'habitent sont toutes des personnes qui ont eu des problèmes avec leur famille et leur entourage. C'est la boîte des rejetés. Ça me fait drôle de dire ça, mais en même temps, elles ont toutes décidées de vivre ensemble, même si certaines aiment vivre en solitaire.

J'ai aussi remarqué que Zalina ne m'a pas parlé de la personne qui vit au centre des trois lieux distincts. Peut-être qu'il n'y a personne et que c'est seulement l'endroit où tous se réunissent pour discuter ou pour socialiser. Il va falloir que j'en parle à Zalina en espérant qu'elle veuille bien me répondre.

Montréal, 20 mars 2007

Aujourd'hui, j'ai eu à nouveau une conversation avec Zalina. Je l'ai entendue rire quand je lui ai demandé à quoi servait l'espace au centre de la pièce qui est très épuré. Elle m'a dit

que c'est *Thimbletack* qui y vit et qu'il a besoin de très peu de choses pour subsister. Chacun des lieux est une représentation, la plus fidèle possible, de l'habitat de chacun. Par exemple, elle, elle vit ordinairement dans les brumes, dans l'air, on pourrait croire qu'elle a besoin de beaucoup d'espace, mais elle vit plutôt dans une petite particule d'air. Elle aime vivre à l'étroit et c'est pourquoi elle a décidé de s'installer entre les murs de la boîte. Mais rien n'empêche qu'elle se promène partout. Toutes les personnes vivant dans la boîte peuvent, si elles le désirent, se déplacer dans les lieux occupés par les autres personnes et même sortir de la boîte. Mais très peu le font. Elle m'a dit que pour l'instant, c'est tout ce qu'elle pouvait me dire sans entraîner le malheur... Je n'ai pas vraiment compris ce qu'elle a voulu me dire, j'ai eu beau lui poser plusieurs questions, elle était déjà partie.

Montréal, 23 mars 2007

J'ai beaucoup réfléchi à ce que m'a dit *Zalina* et j'ai finalement compris ce qu'elle a voulu me dire. Nous aussi, nous tentons souvent de recréer un endroit où nous sommes bien. Par exemple, les gens vont décorer leur maison avec des endroits visités, ou dans un style bien à eux, bref il faut que cet endroit nous représente, qu'il soit en quelque sorte une extension de nous. C'est sûr que pour les humains, il y a toute la question de la mode et des tendances, mais plusieurs ne s'en préoccupent pas vraiment. Si je prends mon bureau, il fait plus que me représenter, il fait partie de moi, et c'est un des seuls endroits où je me sens totalement à l'aise.

Donc, chacune des personnes vivant dans cette boîte ont voulu recréer un endroit qui leur serait familier et en même temps un endroit où ils se sentiraient en sécurité.

Jack, l'Homme Vert a voulu recréer sa forêt. C'est un endroit où il a vécu de nombreuses années et je crois que sans cette forêt, il ne pourrait pas vivre longtemps.

Tia, la Banshee, avait besoin de se retrouver dans un monde qui lui est familier, peut-être est-ce aussi ce décor qui la rend si triste car il lui rappelle son échec. En même temps ça doit être rassurant pour elle, comme une sorte de pardon.

Vil'hash'menta'pelune, l'Ondine, a décidé de vivre proche d'un étang, car c'est un endroit où elle est vraiment bien et, en même temps, c'est le seul endroit qui lui soit totalement interdit. Le fait de vivre proche de là lui permet de vivre en sécurité proche de l'élément qui lui est le plus cher.

Roeschaard, le Gremlin, ne vit pas dans la boîte, mais plutôt dans ma maison car j'utilise la technologie et que je m'y intéresse. En plus, le fait que j'utilise cette technologie pour être un peu plus proche de ces êtres extrêmement spéciaux, lui permet à lui d'être en contact avec eux.

Finalement, il y a Thimbletack, mais je ne sais pas qui c'est. Peut-être que Zalina va me le dire.

Montréal 28 mars 2007

En me promenant, j'ai entendu une nouvelle voix, c'était surtout des ricanements. Je me demande si c'est Thimbletack. Mais je n'ai pas vu Zalina aujourd'hui. J'aimerais bien que les autres personnes viennent me voir plus facilement et même qu'on ait des discussions.

Montréal, 1^{er} avril 2007

En rentrant dans mon bureau, Zalina m'a salué. Elle trouve que je commence trop à réfléchir et que je ne devrais pas trop le faire, car je vais m'épuiser. Je lui ai demandé de quoi elle parlait et elle m'a répondu que c'est à propos de ma réflexion sur chacune des personnes par rapport à son habitat. Même si elle trouve que desfois je vais un peu trop loin, règle générale je suis sur la bonne voie.

Elle m'a aussi confirmé que le rire que j'ai entendu c'était bien Thimbletack et que pour mon information, il s'agit d'un Farfudet. Elle m'a même suggéré de trouver de l'information sur lui et que par la suite, elle allait me parler de lui. Je trouve tout ces échanges très drôles, car on dirait qu'elle lit les informations que j'ai sur eux et par la suite, elle les corrige, s'il y a lieu, et me raconte leur histoire. Je me demande si elle est réellement capable de sortir de la boîte. Et si oui, quand elle le fait, j'aimerais bien la voir plus qu'en image sur mon téléviseur.

Montréal, 3 avril 2007

J'ai oublié avant-hier d'appeler Marilou pour qu'elle me trouve de l'information sur le Farfadet. Je ne sais pas où j'avais la tête. Elle est supposée m'envoyer ça ce soir.

Montréal, 7 avril 2007

J'ai reçu le courriel de Marilou, mais j'étais trop épuisé pour lire toutes l'information qu'elle m'a envoyée. Je vais devoir attendre avant de savoir quel genre de personne est le Farfadet.

Montréal, 12 avril 2007

Je me suis bien reposé et j'ai pu enfin prendre le temps de lire le courriel de Marilou. Voici un petit résumé de qui est le Farfadet.

Habitat

- *On le retrouve le plus souvent en Écosse, en Belgique, en Suisse et en France.*

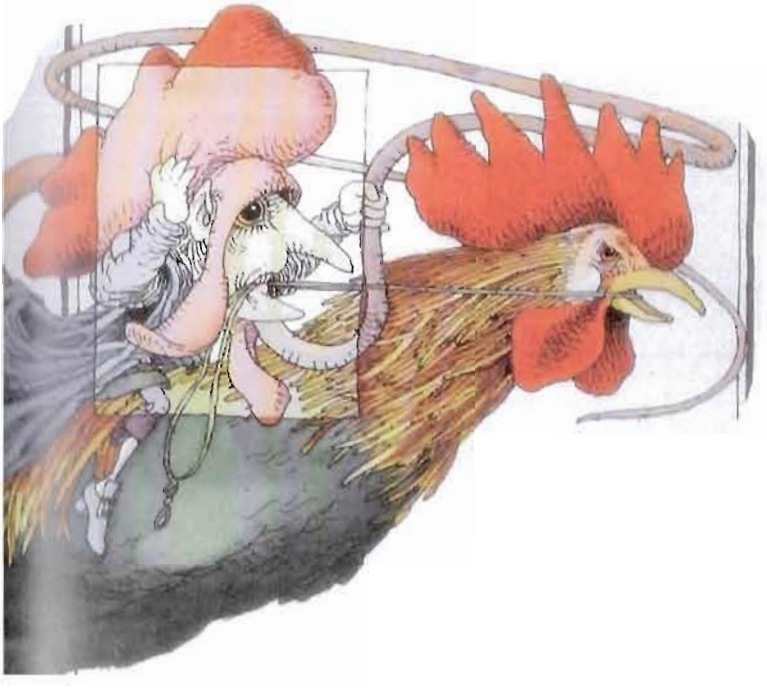
Apparence

- *Il est très petit, une quarantaine de centimètres.*

- Avec le temps, il n'a fait que rapetisser jusqu'à la grandeur d'un hanneton.
- Au XIXe siècle, on le représentait comme un petit démon au visage boucané et ridé.
- On retrouve aussi des représentations le montrant avec une crête rouge, des yeux de feu, des griffes à la place des ongles et une queue qui ressemble à celle d'un coq ou d'un rat et il se sert de sa queue comme d'un fouet pour sa monture.
- Il est habillé avec les mêmes vêtements qu'autrefois, ceux-ci n'ont pas survécu au temps et ne sont maintenant que des lambeaux, mais le Farfadet refuse de s'en séparer.

Mœurs et activités

- Autrefois, c'étaient des êtres qui aimaient beaucoup la vie, ils aimaient rire et faire la fête. Mais avec une mauvaise réputation, ils sont devenus des êtres très solitaires.
- Aujourd'hui, ils sont devenus des êtres farceurs, par exemple ils entrent dans les maisons pour créer la pagaille, tourner le lait, boire toute la bière.
- Ils aiment divulguer les secrets des autres.



Montréal, 26 avril 2007

J'ai eu une autre attaque. Je dois rester à l'hôpital pendant 3 jours sous observation. J'ai demandé à Joan de m'apporter mon cahier de notes pour pouvoir le relire pendant les longs moments de solitude. Mais je n'ai pas toujours la force de le tenir.

Montréal, 2 mai 2007

De retour chez moi. Les médecins sont très perplexes sur ces malaises et attaques, car d'après eux, je suis en excellente santé et mon cœur est en pleine forme. Ils ne sont pas capables de

dire pourquoi je suis toujours fatigué et surtout ce qui cause ces attaques. À partir de maintenant, je dois aller voir un médecin à toutes les semaines. Moi qui adore les hôpitaux !

Montréal, 5 mai 2007

Zalina est venue me parler de Thimbletack. Il est un Farfadet un peu différent des autres Farfadets. Il aime être entouré, c'est pourquoi il occupe le centre de la pièce. Ainsi, il reste à proximité des autres et peut aller les voir quand bon lui semble. Quand il était jeune, je ne sais pas il a quel âge, il a fait des mauvais coups qui ont mal tourné. Il a échangé des étiquettes sur le cannage. Il a mis les étiquettes de poulet sur celles de saumon et vice-versa. Mais il y avait un membre de la famille qui était allergique au poisson. Quand celui-ci en a mangé, il est mort à peine vingt minutes plus tard. C'est à ce moment, qu'il a entendu le père de famille lui faire des menaces, s'il l'attrapait, il allait le noyer dans un baril derrière la grange. Il a donc décidé de s'enfuir. Zalina était prête à continuer, mais moi je tombais de fatigue, alors j'ai décidé de remettre ça à plus tard.

Montréal, 8 mai 2007

Hier, j'ai eu mes petits examens de routine à l'hôpital... mais ces petits examens m'épuisent complètement. Après cette heure à l'hôpital, je dois me reposer tout le reste de l'après-midi.

Avant-hier, Zalina m'a raconté la suite de l'histoire de Thimbletack. Dans sa fuite, il n'a pas pu s'empêcher de jouer quelques tours aux gens qui rencontraient en chemin. En cours de route, il a joué le tour de tourner le lait à un petit fermier de région, mais celui-ci comptait sur ce lait pour rembourser des dettes. Après que le fermier se soit rendu compte que le lait n'était plus bon, il a mis le feu à sa maison et sa grange et il est parti avec sa femme et leurs enfants. Thimbletack ne sait pas ce qui est advenu avec cette famille, mais il a été pris de remords. C'est à ce moment qu'il a rencontré Zalina et a décidé de venir vivre dans la boîte. Mais chaque personne de la boîte a fait comprendre à Thimbletack qu'ils ne voulaient pas devoir quitter ce lieu s'il y foutait le bordel. Donc, il a été accepté parmi eux, mais avec des conditions. Les membres de la boîte ont décidé qu'il pouvait le mettre dehors de la boîte s'il venait à mettre leur existence en péril. Thimbletack, étant un être farceur, a commencé par écouter et avec le temps, il a commencé à divulguer des secrets sur chacun d'eux, mais aussi d'en inventé. Les autres l'ont laissé faire et encore aujourd'hui, Thimbletack dit un peu n'importe quoi sur les autres occupants.

Montréal, 17 mai 2007

Je ne sais pas ce qui se passe, c'est sûrement Roeschaard qui veut m'empêcher de travailler. Même si ce n'est pas réellement du travail car je n'ai aucune date... mais bref, à chaque fois que je tente de me promener dans la boîte, la voiture ne fonctionne pas. Je me demande ce qu'il tente de me dire. Pourtant, je ne suis pas plus fatigué, mais je ne peux rien faire. J'ai

même tenté de parler avec Zalina, mais elle n'est venue à aucune des fois que je me suis adressé à elle. Même ma famille ne vient plus aussi souvent, car ils ne veulent pas trop m'épuiser.

Montréal, 19 mai 2007

Je viens d'apprendre que je dois aller passer des scanners à l'hôpital et que je dois être très reposé. Étant donné que j'ai un mode de vie assez tranquille, ils vont me passer demain. Il paraît que c'est assez rare de passer aussi tôt, mais je suis tellement reposé que tout est pour le mieux. Je me demande si Zalina ou Roeschaard le savaient et que c'est pour ça qu'ils ont coupé les ponts. J'espère juste que je vais les revoir.

Montréal, 31 mai 2007

Les scans n'ont rien apporté de nouveau.

Aujourd'hui, Zalina est venue me parler et elle m'a dit qu'il ne faut pas que je m'inquiète de ses silences et de ceux des autres. Elle m'a affirmé qu'elle avait demandé à Roeschaard de tout faire pour que je me repose. Je lui ai dit que la prochaine fois, elle pourrait me le dire... mais elle a dit qu'elle ne pouvait vraiment rien dire. Par la suite, je me suis promené dans la boîte, j'ai été voir Vil'hash'menta'pelune. Elle est triste un peu, je l'entends dans

le timbre de sa voix. Quand je suis sorti de chez elle, Thimbletack a commencé à rire et il a dit que «la Banshee voulait s'ôter la vie». Je me demande si c'est vrai ?

Montréal, 2 juin 2007

Je me suis réveillé en sueur ce matin. J'avais comme l'impression d'avoir combattu toute la nuit. Quoi ? Je ne sais pas, mais il me semble que c'était affreux, mais je ne suis pas capable de mettre des mots sur ce sentiment. J'en ai parlé avec Zalina et elle m'a paru effrayée, mais elle n'a pas voulu me donner de détails. Quand elle s'est un peu calmée, je lui ai dit que Vil'hash'menta'pelune voulait s'ôter la vie, et là Zalina est revenue comme elle est d'habitude. Elle m'a demandé comment j'en étais venu à cette conclusion, c'est à ce moment que je lui ai parlé de Roeschaard. Elle m'a expliqué qu'il ne faut pas s'en faire pour Vil'hash'menta'pelune et qu'en fait Roeschaard veut juste attirer l'attention. Il paraît qu'il recherche des secrets sur l'escargot pour pouvoir le dire à tous. Il a, une fois, dit que l'escargot n'était pas vivant et qu'en fait c'était une homme qui le dirigeait. Tout le monde a ri.

Montréal, 3 juin 2007

J'ai encore fait des cauchemars... il y avait une créature qui était tapie dans les ombres de ma chambre, je ne pouvais voir que ses yeux. Ceux-ci changeaient de couleur ou d'aspect.

C'est la seule chose dont je me souviens. J'ai l'impression d'avoir dormi sur la corde à linge, j'ai les traits tirés et je commence à avoir de gros cernes.

Montréal, 5 juin 2007

Aujourd'hui, je voyais mon médecin. Il a trouvé que j'avais mauvaise mine. Je lui ai parlé de mes cauchemars et il m'a prescrit des somnifères.

Après mon rendez-vous, je suis retourné dans mon bureau et j'ai parlé un peu avec Zalina. Elle semble un peu inquiète à propos de mes cauchemars.

Montréal, 6 juin 2007

Les somnifères ne font pas effet. Je me suis réveillé quatre fois cette nuit et j'étais en sueur. Je me souviens d'avoir couru, mais je ne sais pas de quoi je me sauvais. J'essaie de faire des siestes le plus souvent possible, mais je ne suis pas capable de dormir plus de 20 minutes consécutives.

Montréal, 7 juin 2007

Je ne me souviens pas quand j'ai réellement dormi d'un sommeil bénéfique. Zalina n'aime vraiment pas ça, surtout après que je lui ai raconté mes cauchemars. Il y a une bête tapie dans les ombres et qui attend le moment le plus propice pour me décapiter, car sans ma tête personne ne saura qui je suis. C'est vraiment terrible. Zalina m'a posé une question qui me laisse perplexe : c'est quoi, pour moi, la pire façon de mourir. Je ne savais pas quoi lui répondre, alors je lui ai demandé un temps de réflexion.

Montréal, 8 juin 2007

J'ai répondu à la question de Zalina. Je crois que la pire façon de mourir, c'est de perdre la tête, pas nécessairement de façon réelle, mais aussi de façon mentale. Je crois que pour un professeur, ou du moins toutes personnes qui travaillent à enseigner un savoir, la pire façon de vieillir, c'est de perdre ses capacités psychologiques. Quand je l'ai dit à Zalina, elle m'a semblé faible. Elle a dit que je devrais me débarrasser de la boîte, mais elle n'a pas voulu donner de détails.

Montréal, 10 juin 2007

J'ai demandé à Zalina de me donner une bonne raison de me débarrasser de la boîte. Elle m'a répondu que ça allait me tuer. Et moi, je suis parti à rire tout bêtement. Elle s'est fâchée et elle a crié que ça allait me tuer.

Montréal, 11 juin 2007

De la grande visite aujourd'hui, ma nièce Marilou est venue aujourd'hui. Quand elle m'a vu, elle a paru très inquiète. Elle me trouvait très pâle et elle s'est même proposée à me faire une soupe. Est-ce que j'ai l'air si malade que ça ? Quand elle est partie, je me suis regardé dans le miroir, c'est vrai que je ressemble à un cadavre. Ma peau n'est pas juste pâle, elle tire sur le vert-jaune et je peux presque voir mon système sanguin au travers. Mes cernes se sont accentuées, j'ai l'impression que mes yeux sont au fond de profondes cavités. C'est vrai aussi que j'ai maigri, on dirait que j'ai complètement fondu, ma peau colle à mes os. C'est presque dommage que l'Halloween soit dans si longtemps ! Mais pour en revenir à Marilou, elle était contente de me voir et m'a posé plusieurs questions sur ma boîte. Je lui ai fait lire une partie de mon livre de notes, et elle-même a paru pâlir quand elle a vu ce que Zalina m'a dit la dernière fois qu'on s'est parlé. Étant donné que je ne comprenais toujours pas, elle m'a dit qu'un des êtres féeriques se nomme Ça, et que dès qu'elle allait arriver chez elle, elle allait m'envoyer l'information. Je ne sais tellement pas quoi en penser...

Montréal, 12 juin 2007

J'ai reçu le courriel de Marilou, elle me demande de suivre le conseil de Zalina et de me débarrasser de cette boîte, et le plus vite ce sera fait, le mieux ça va être. Je dois dire que je ne comprenais pas pourquoi tant de précipitation, mais après avoir lu les infos sur le Ça, je comprends mieux. Voici ce qu'elle m'a envoyé :

Habitat

- *Les endroits déserts.*
- *Les coins sombres et obscurs.*
- *Les lieux sinistres et chargés d'horreur.*

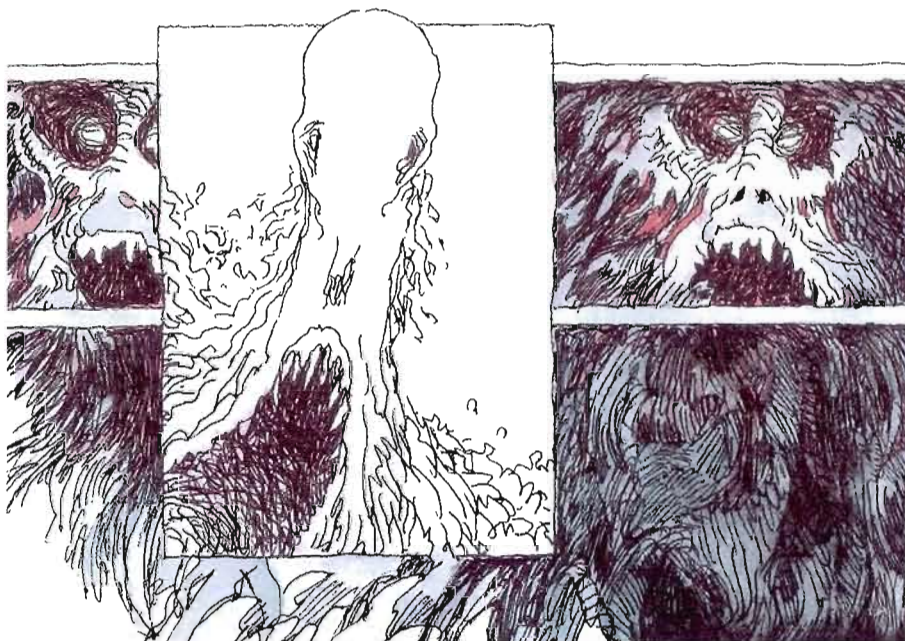
Apparence

- *Pas de taille précise.*
- *Se transforme au gré de nos peurs.*
- *Souvent seuls les yeux sont visibles.*

Mœurs et activités

- *C'est le personnage le plus noir et le plus ancien et il emprunte de nombreux visages aux autres personnages de la mort.*
- *Il réveille nos peurs les plus viscérales.*
- *Il nous attaque psychologiquement jusqu'à la panique.*
- *Il aime nous effrayer jusqu'à ce qu'on meure d'épouvante.*

- Il aime jouer avec les rêves.



Je ne suis pas une personne qui a facilement peur, mais là, ÇA dépasse l'entendement. J'ai l'impression de le voir partout, la panique s'empare de moi. Tellement que toutes les lumières restent ouvertes, je ne veux pas qu'il y ait de l'ombre. En espérant que Roeschaard ne vienne pas me jouer un tour en éteignant toutes les lumières. J'ai l'impression que Ça est partout, qu'il me guette. Je n'ose même plus me coucher, fermer mes yeux... il y a de l'ombre, du sang, des feuilles...

Montréal, 13 juin 2007

Enfin, je me suis endormi, mais très mal. Je l'ai vu partout, il se cachait mais je pouvais sentir sa présence. Plus le temps passe, plus il est proche.

Ça avance...

Ça approche...

Ça arrive...

Ça me t

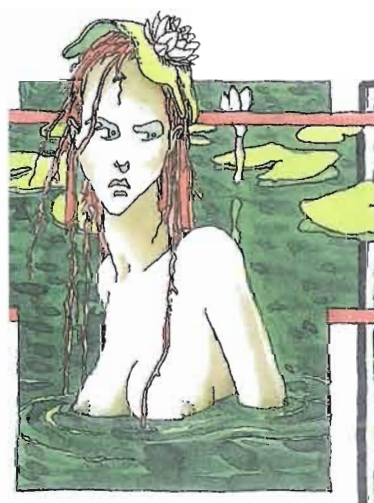
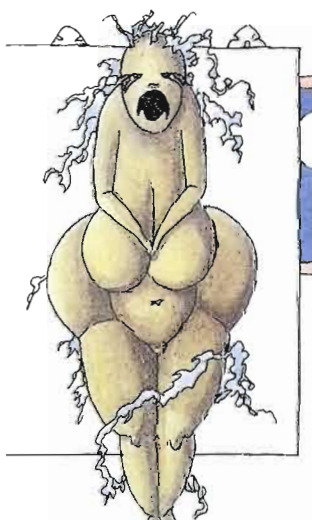
APPENDICE B

LES INSPIRATIONS

WALT DISNEY



PIERRE DUBOIS



LE DEVOIR

Inspiration

LE DEVOIR, SAISON: 20 décembre 2003

M O D E

Vêtements de fée

DIANE PRÉCOURT
LE DEVOIR

Oui, oui, c'est l'hiver, la neige, le froid, le vent, les tempêtes et tout le tralala, mais il faut déjà penser... au printemps et à l'été! En tout cas, dans le monde de la mode, on a l'habitude de devancer ainsi les saisons. Remarquez, lorsqu'il s'agit de celles-là, on peut bien les avancer n'importe quand, on n'en aura jamais assez.

Les odeurs qui explosent, les premières couleurs florales, le soleil qui chauffe plus fort, les déjeuners sur l'herbe, les rencontres sous les étoiles... Voyez?

Pour nous aider à nous rappeler ces saisons

si inspirantes, un beau livre vient d'être publié chez Calligram: *Défilé de fées*. Il s'agit de la collection printemps-été de la maison Ellwand, ce célèbre couturier créateur de robes féeriques qui vit dans l'ouest du Sussex, en Angleterre.

N'utilisant que des matériaux naturels, ses «œuvres» sont le résultat d'années d'observations dans la nature. Des photos, des croquis, des illustrations, des textes... l'univers d'Ellwand est présenté en long et en large dans ce livre où certaines sections surprennent par un montage graphique pour le moins original.

Au chapitre des coordonnées, par exemple, on trouve des «morceaux» de page qui permettent d'imaginer divers agencements.

Ailleurs, ce sont des plumes qui défilent sur le papier, présentant la collection des robes de bal, toutes de plumes de faisan confectionnées, puis assemblées avec une soie d'araignée très résistante «afin que les plumes ne s'envolent pas dès la première valse»!

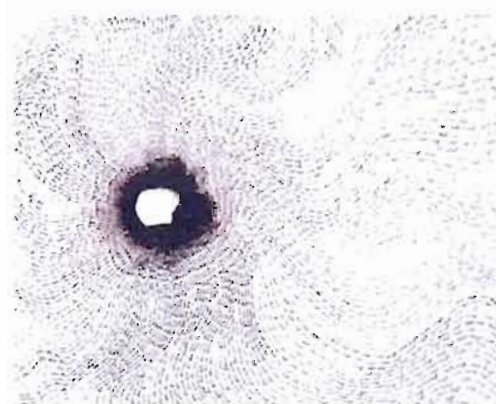
La version française de *Défilé de fées* présente les créations offertes dans le document original, qui remonte à 2002. Mais qu'importe, vous verrez, puisque les pièces vestimentaires y demeurent aussi intemporelles qu'universelles. Et même si nous sommes ici dans l'univers de la mode.

Un livre qui fait rêver et qui peut aussi donner de fichues bonnes idées à toutes les fées de ce monde.



Robes de bal en plumes de faisan assemblées à la main avec une soie d'araignée très résistante et signées Ellwand: les robes Faisan classique, Faisan enjôleur, Faisan excentrique, Faisan fantaisie et Faisan impertinent.

CHRIS DRURY



TIM BURTON



EMILIE ETIENNE



AMANDINE LABARRE



APPENDICE C

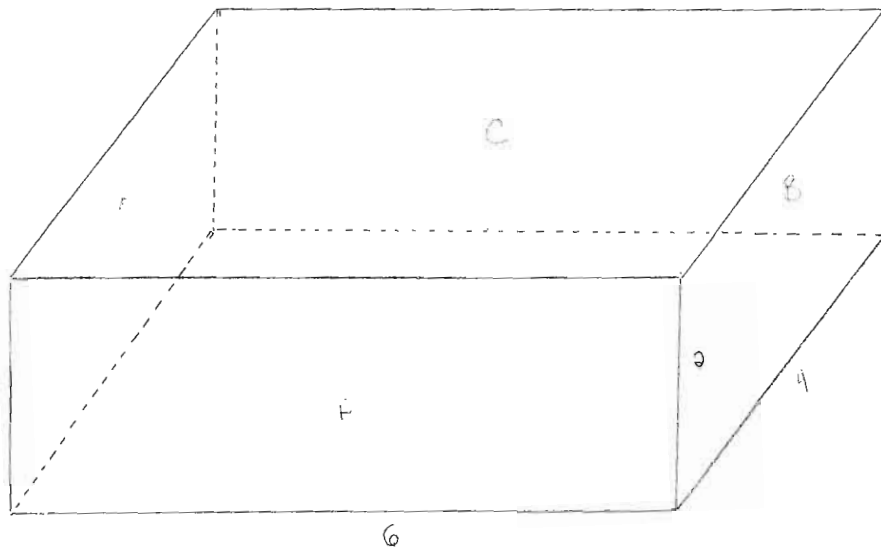
LES PLANS

PLAN DE LA BOÎTE

FOND $\rightarrow 2 (4 \times 3)$ FOND ET DESSUS DE LA 1^{re} BOÎTE

côté B et D $\rightarrow (4 \times 2)$ /chaque côté B = côté A côté D = côté C (de la 1^{re} Boîte)
côté A et C $\rightarrow (6 \times 2)$ /chaque côté A = côté B + côté D (de la 1^{re} Boîte)

MANQUE côté C = 6×2
PLAFOND = 6×4



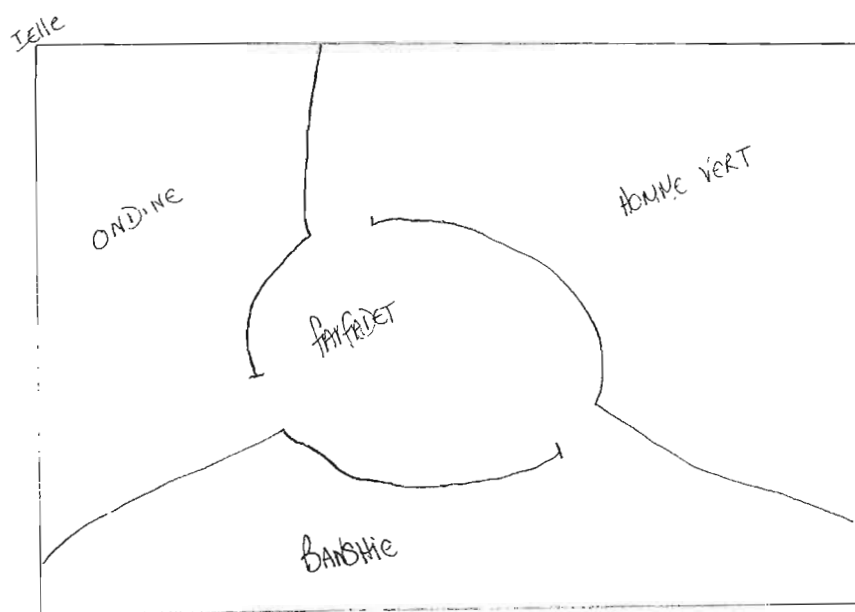
A $\rightarrow 6 \times 2$
B $\rightarrow 4 \times 2$
C $\rightarrow 6 \times 2$
D $\rightarrow 4 \times 2$
FOND $\rightarrow 6 \times 4$
DESSUS $\rightarrow 6 \times 4$

PLAN DE L'INTÉRIEUR DE LA BOÎTE.

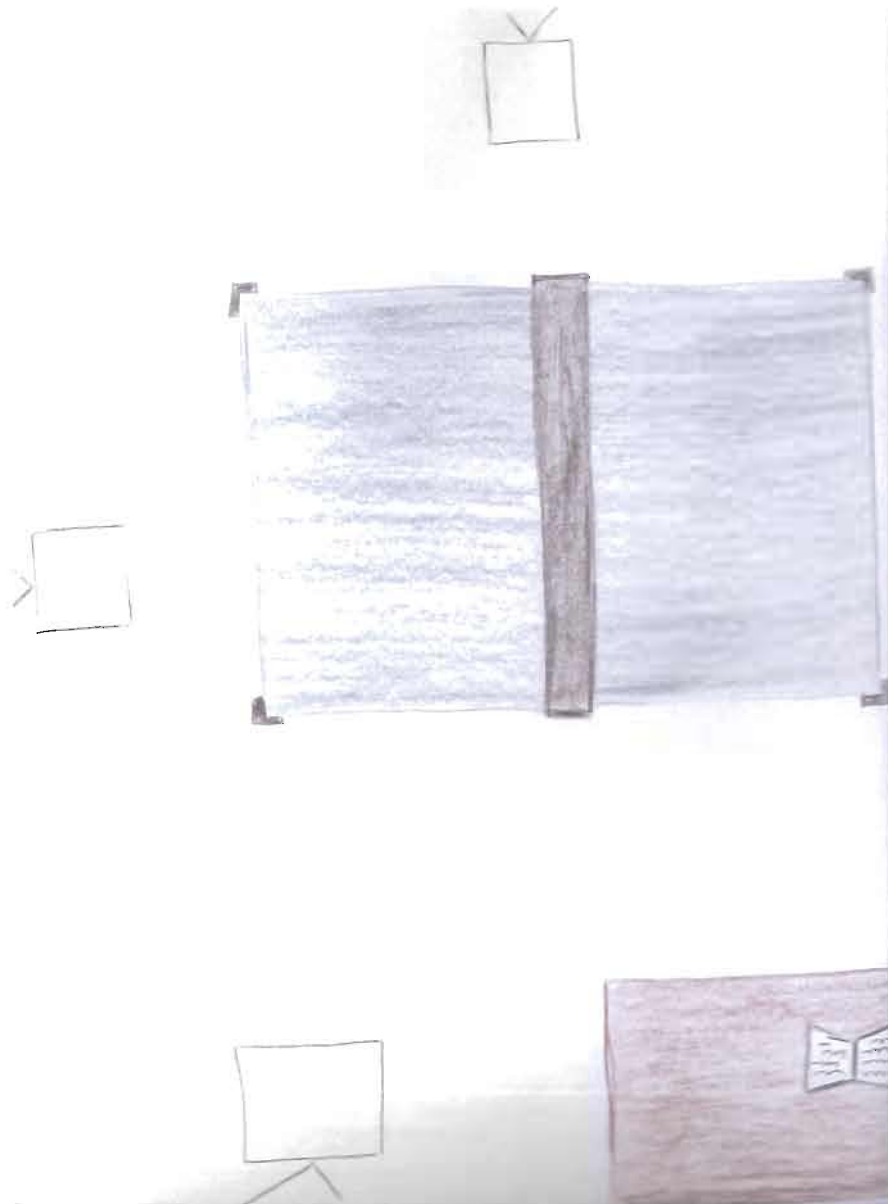
LA Boîte
LES ZONES

ça

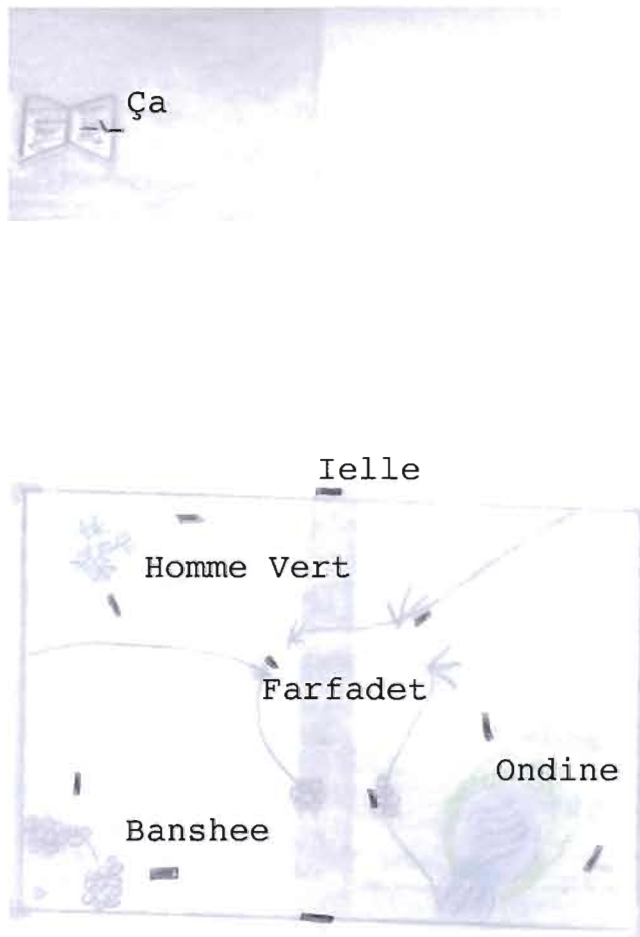
* FAIRE LES DIVISIONS
EN FONCTION DES TROUS
DE LA BOÎTE.



PLAN DE LA DISPOSITION DE LA PIÈCE

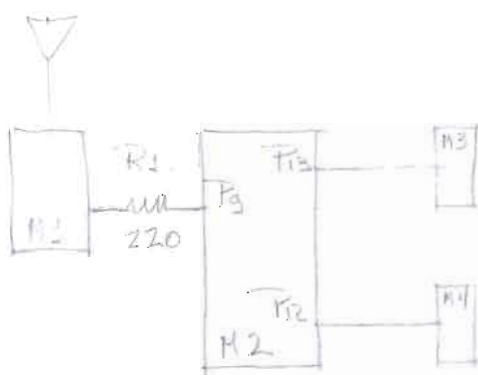


PLAN DE L'EMPLACEMENT DES SENSEURS



PLAN DE LA ROBOTIQUE DE LA TÉLÉCOMMANDE

Module : Réception et
- contrôle.



M1 → Kva-18
M3 & M4

M2 → Kva-18
- 4 contacts

M3 & M4 → 4 contacts

R1 → 220Ω.

APPENDICE D

LES QUESTIONNAIRES

Questionnaire #1

Participant # _____

Profession : _____

Est-ce que vous êtes un adepte de l'informatique ?

Lesquels de ces lieux fréquentez-vous régulièrement ? Cochez les endroits fréquentés.

musée

galerie

centre d'artistes

événement kino

cinéma

performance audio/visuel

exposition

théâtre

improvisation

autres : _____

Questionnaire 2

Participant # ____

1. Quel est le meilleur moyen d'utiliser l'informatique :

CD Rom

site web

installation interactive

autres : _____

2. Êtes-vous familier avec :

la performance artistique

la vidéo expérimentale

le son expérimental

l'interactivité

l'installation artistique

3. Dans vos propres mots, qu'est-ce que la féerie ?

4. Nommez-moi 5 (ou plus) personnages féériques.

5. Dans quelles œuvres (théâtre, cinéma, littérature, musique, etc.) retrouve-t-on des êtres féériques ? (les titres)

6. À quoi servent les contes de fées ?

7. Qu'est-ce que vous aimeriez apprendre sur la féerie ?

8. Qu'est-ce que vous aimeriez voir ?

9. Qu'est-ce que vous aimeriez entendre ?

10. Qu'est-ce que vous aimeriez ressentir ?

11. Seriez-vous intéressé(e) à prendre part à un projet sur le thème de la féerie ?

Oui Non Pourquoi ?

Historique du projet

Autrefois, avant l'électricité, nos ancêtres avaient l'habitude de se réunir le soir près d'un feu et de se raconter des histoires. On croyait alors que dans l'ombre autour d'eux, se cachaient des êtres féeriques, comme des kobolds ou des korrigans. Quand ceux-ci appréciaient l'histoire qu'on racontait, ils emménageaient là. En échange de nourriture et d'un toit, ils accomplissaient des tâches ménagères. Les kobolds vivaient dans une boîte que personne ne devait ouvrir sous aucun prétexte, sinon ils s'enfuyaient et ne revenaient jamais. Aujourd'hui, avec l'électricité et l'ère moderne, les ombres ont presque disparues et on ne prend plus le temps de s'asseoir et de se raconter des histoires. Mon projet invite le spectateur à retrouver cette intimité particulière par le biais de la technologie. C'est un bond entre les deux mondes.

L'installation consiste en une boîte au centre de la pièce. C'est une «boîte de kobolds» dans laquelle vivent différents êtres féeriques. Ils ont été réduits à évoluer dans cette boîte, car le monde ne croit plus en eux et les a chassés. C'est une installation avec performance utilisant l'intelligence artificielle comme moyen de faire évoluer cet univers. C'est un micro-environnement où des entités à part entière y vivent, chacune ayant leur propre personnalité qui est déterminée par son origine, ses mœurs, ses activités, etc. Ces entités robotisées réagissent à différents facteurs qui dépendent de leur personnalité. Elles interagissent avec les spectateurs, que ce soit grâce à des capteurs ou des contrôleurs à distances. Les spectateurs peuvent interagir avec les êtres féeriques en contrôlant une caméra montée sur un petit véhicule téléguidé.

Le projet est interdisciplinaire car il utilise l'installation, la performance, la robotique (et l'intelligence artificielle), la vidéo, le son et les arts visuels. Ce mélange de disciplines ne fait pas que favoriser l'investissement du spectateur, chaque discipline s'enrichit au contact des autres. Le son et la vidéo sont subordonnés aux robots qui déclenchent des senseurs qui les activent. C'est par l'intermédiaire de la robotique que le spectateur prend contact avec l'œuvre. C'est ce mélange qui favorise l'investissement du spectateur. Le projet peut ainsi susciter l'intérêt d'une plus grande partie de la population. Le côté robotique et programmation va intéresser la population qui aime cela, tandis que le côté féérique peut aller chercher les enfants, ainsi que tout adulte qui a gardé son cœur d'enfant.

Questionnaire 3

Participant # _____

1. Comment qualifieriez-vous la trame sonore #1 ?

2. Comment qualifieriez-vous la trame sonore #2 ?

3. Comment qualifieriez-vous la trame sonore #3 ?

4. Identification du son (malveillant/bienveillant)

a)	-3	-2	-1	1	2	3
b)	-3	-2	-1	1	2	3
c)	-3	-2	-1	1	2	3
d)	-3	-2	-1	1	2	3
e)	-3	-2	-1	1	2	3
f)	-3	-2	-1	1	2	3
g)	-3	-2	-1	1	2	3
h)	-3	-2	-1	1	2	3
i)	-3	-2	-1	1	2	3
j)	-3	-2	-1	1	2	3
k)	-3	-2	-1	1	2	3
l)	-3	-2	-1	1	2	3
m)	-3	-2	-1	1	2	3



loup-garou



serpent



diable



vieille femme



squelette



oiseau

5. Association des voix avec le personnage

Personnage	Voix
Loup-garou	
Serpent	
Diable	
Vieille femme	
Squelette	
Oiseau	

6. Comment qualifieriez-vous le mélange des voix ?

7. Que pensez-vous de la vidéo ?

8. Écrivez dans vos propres mots ce que vous voyez (les couleurs qui ressortent, les formes, etc.)

Image 1 :

Image 2 :

Image 3 :

image 4 :

Image 5 :

Image 6 :

Image 7 :

Image 8 :

9. Avez-vous des suggestions ou des commentaires ?

APPENDICE E

LES LOGICIELS UTILISÉS

IMAGE

Adope Photoshop

VIDÉO

Final Cut Pro

SON

Pro Tools

PROGRAMMATION

Pro Tools

MAX/MSP/Jitter

Teleo

Basic Stamp

APPENDICE F

LA PRÉSENTATION

Kobold Schachtel

Chantal Coriol



J-3435
 Pavillon Judith-Jasmin (UQAM)
 405, Sainte-Catherine Est
 Montréal

29 mai
 11h à 16h, 18h à 20h
 30 mai
 11h à 16h, 18h à 20h
 31 mai
 10h à 16h

Nous avons le regret de vous annoncer le décès du professeur M. Roger Leblanc, mort dans un contexte plutôt nébuleux. Depuis de nombreuses années, il a fait des recherches sur une Kobold Schachtel (boîte de Kobold). Peu de personnes ont eu la chance de suivre ses recherches qu'il fait depuis les années 60, à part les membres de sa famille et quelques amis chers. Mais suite à ses dernières volontés où il voulait que tous connaissent l'existence de cette boîte, la famille a décidé de permettre aux gens de venir la voir et de mettre à votre disposition ses recherches.

La présentation a eu lieu du 29 au 31 mai 2008 au J-0000. Elle a été ouverte pendant un total de vingt heures. Nous avons pensé aux personnes qui ne connaissaient pas l'université et nous avons créé un chemin qui partait des ascenseurs jusqu'au local. Nous avons collé des cartons en forme de traces de lutins pour créer un lien avec notre projet. Pendant les trois jours de présentation, nous avons vu une vingtaine de personnes défilées. Pour nous permettre de faire des changements de batteries ou pour remettre le compteur à zéro sur Max, nous avons mis à la disposition des visiteurs un autre local, où il y avait des breuvages et des friandises, pour les faire patienter. Nous avons mis à la disposition des gens un livre dans lequel ils pouvaient écrire leurs impressions et leurs commentaires.

En général, nous croyons que le tout s'est bien passé malgré les quelques difficultés rencontrées dues à la technologie. La prochaine fois que nous présentons un tel projet, nous croyons qu'il serait préférable de ne pas être présente lors des présentations et que les spectateurs soient obligés d'explorer par eux-même l'installation pour trouver des réponses. Nous tendions à expliquer tout dès le début, ce qui avait pour effet de ne laisser aucune question en suspens.

APPENDICE G

LES CD-ROM

CD 1

- | | |
|---|--------------------------|
| 1 | Vidéo de la présentation |
|---|--------------------------|

CD 2

- | | |
|-------|---------------------|
| 1 à 4 | Vidéo de la Banshee |
| 5 | Vidéo du Ça |
| 6 à 9 | Vidéo de l'Ondine |

CD 3

- | | |
|---------|-------------------|
| 1 à 9 | Vidéo du Farfadet |
| 10 à 18 | Vidéo de la Jelle |

CD 4

- | | |
|-------|-----------------------------|
| 1 | Son ambiant de la Banshee |
| 2-3 | Son ambiant de l'Homme Vert |
| 4 | Son ambiant de l'Ondine |
| 5 à 9 | Dialogue de l'Homme Vert |

BIBLIOGRAPHIE

Contes de fées

- AKINARI, Ueda. *Contes de pluie et de lune*. Paris : Gallimard / Unesco, 1956.
- ANDERSEN, Hans Christian. *La petite sirène et autres contes*. Paris : Hachette, 1992.
- BOIVIN, Aurélien (dir.). *Les meilleurs contes fantastiques québécois du XIX^e siècle*. Montréal : Fides, 2001.
- BOURRE, Jean-Paul. *Le crépuscule des dieux et autres histoires*. Paris : Le pré aux clercs, 2007.
- BRUNEL, Henri. *Nouveaux contes zen*. Paris : Calmann-Lévy, 2001.
- CECCATTY, René de et Ryôji Nakamura (dir.). *Mille ans de littérature japonaise, anthologie du VIII^e au XVIII^e siècle*. Arles : Philippe Picquier, 2005.
- COLLIN DE PLANCY, Jacques. *Dictionnaire infernal*. Paris : 10/18, 1999.
- CLAVEL, Bernard. *Contes et légendes du Bordelais*. Paris : Librio, 1998.
- DU, Nguyễn. *Vaste recueil de légendes merveilleuses*. Paris : Gallimard / Unesco, 1962.
- DUBOIS, Pierre. *Les contes du petit peuple*. Paris : Hoëbeke, 1997.
- . *Les contes de féerie*. Paris : Hoëbeke, 1998.
- FALCO, Alexandre (dir.). *Contes et légendes de France*. Paris : Maxi-Livres, 2003.
- GRIMM, Jakob et Wilhelm Grimm. *Nouveaux contes*. Paris : Gallimard, 1996a.
- . *The Complete Brothers Grimm Fairy Tales*. Avenel : Gramercy, 1996b.
- . *Contes choisis*. Paris : Gallimard, 2000.
- KHALLOUK, Abdellah et Georges Oucif. *Contes berbères N'tifa du Maroc : Le chat enrichi*. Paris : Publisud, 1994.
- KHAWAM, René R. (éd.). *Les aventures de Sinbad le marin*. Paris : Phébus, 1985.

- . *Les aventures de Sinbad le terrien*. Paris : Phébus, 1986a.
- . *Les mille et une nuits, tome 1*. Paris : Phébus, 1986b.
- . *Les mille et une nuits, tome 2*. Paris : Phébus, 1986c.
- . *Les mille et une nuits, tome 3*. Paris : Phébus, 1987a.
- . *Les mille et une nuits, tome 4*. Paris : Phébus, 1987b.
- . *Le roman d'Aladin*. Paris : Phébus, 1988.
- LACASSIN, Francis (dir.). *Si les fées m'étaient contées...* Paris : Omnibus, 2003.
- LAGARDE, Ève. *Le roi des chats et autres histoires*. Paris : Le pré aux clercs, 2007.
- LAGERLÖF, Selma. *Le merveilleux voyage de Nils Holgersson à travers la Suède*. Paris : Hachette, 1997.
- LAMBERT, Pierre-Yves. *Les Quatre Branches du Mabinogi et autres contes gallois du Moyen Âge*. Paris : Gallimard, coll. L'aube des peuples, 1993.
- LAVIGNE-KURIHARA, Dominique (dir.). *Histoires fantastiques du temps jadis*. Arles : Philippe Picquier, 2004.
- LOUIS, Patrice. *À Dormir debout*. Paris : Arléa, 2006.
- MICHA, Alexandre (dir.). *Lais féeriques des XII^e et XIII^e siècles*. Paris : GF-Flammarion, 1992.
- PERRAULT, Charles. *Contes*. Paris : Hachette, 1978.
- PIFFAUT, Olivier (dir.). *Il était une fois... les contes de fées*. Paris : Bibliothèque Nationale de France, 2001.
- RENONDEAU, G. (dir.). *Contes d'Ise*. Paris : Gallimard / Unesco, 1969.
- RIORDAN, James. *Contes merveilleux du monde entier*. Paris : France Loisirs, 1982.
- . *Contes des 1001 nuits*. Paris : France Loisirs, 1982.
- SADOUL, Barbara (dir.). *Fées, sorcières ou diablesses*. Paris : E.J.L., 2002.
- SHAKESPEARE, William. *Songe d'une nuit d'été*. Paris : Hatier, 1958.

Livres sur les contes de fées

BAYARD, Jean-Pierre. *Histoire des légendes*. Paris : Presses universitaires de France, 1955.

BETTELHEIM, Bruno. *Psychanalyse de contes de fées*. Paris : Robert Laffont, 1976.

BOYER, Dennis. *Initiation et sagesse des contes de fées*. Paris : Albin Michel, 1996.

DEMERS, Jeanne. *Le Conte : du mythe à la légende urbaine*. Montréal : Québec Amérique, 2005.

FRANZ, Marie-Louise von. *La voie de l'individualisation dans les contes de fées*. Paris : La fontaine de pierre, 1977.

———. *La femme dans le conte de fées*. Paris : La fontaine de pierre, 1979.

———. *L'ombre et le mal dans les contes de fées*. Paris : La fontaine de pierre, 1980.

———. *L'interprétation des contes de fées*. Paris : Albin Michel, 1995.

———. *Les modèles archétypiques dans les contes de fées*. Paris : La fontaine de pierre, 1999.

PROPP, Vladimir. *Morphologie du conte*. Paris : Seuil, 1970.

ROBITAILLE, Renée. *Le Renouveau du conte au Québec : la naissance des enfants magiques et des communautés émotionnelles*. mémoire de maîtrise, UQAC, 2001.

ROUSSEAU, René-Lucien. *L'envers des contes*. Paris, Dangles, 1988.

ROUSSEL, François. *Les contes de fées, lecture initiatique*. Paris : Amrita, 1993.

SERMAIN, Jean-Paul. *Le conte de fées du classicisme aux Lumières*. Paris : Desjonquères, 2005.

Livres sur les être féeriques

ALLEN, Judy. *L'encyclopédie de la fantasy : Dans le monde des créatures imaginaires*. Paris : Rouge & Or, 2006.

BESANÇON, Dominique et Sylvie Ferdinand. *Dragons, licornes et autres chimères*. Paris : Terre de Brume, 2004.

BERK, Ari et Brian Froud. *Goblins!*. New York : Harry N. Abrams, 2004.

- BRASEY, Edouard. *Enquête sur l'existence des fées et des esprits de la nature*. Paris : J'ai lu, 1996.
- . *L'énigme de l'Atlantide*. Paris : Pygmalion, 1998.
- . *Fées et elfes*. Paris : Pygmalion, 1999a.
- . *Nains et gnomes*. Paris : Pygmalion, 1999b.
- . *Sirènes et ondines*. Paris : Pygmalion, 1999c.
- . *Géants et dragons*. Paris : Pygmalion, 2000a.
- . *Sorcières et Démons*. Paris : Pygmalion, 2000b.
- . *Démons et merveilles : fées, lutins, sorcières et autres créatures magiques*. Paris : France Loisirs, 2002.
- . *La lune, mystères et sortilèges*. Paris : Éditions du Chêne, 2003.
- . *Le guide du chasseur de fées*. Paris : Le pré aux clercs, 2005a.
- . *L'Encyclopédie du merveilleux, tome 1 : Des peuples de la lumière*. Paris : Le pré aux clercs, 2005d.
- . *L'Encyclopédie du merveilleux, tome 2 : Du bestiaire fantastique*. Paris : Le pré aux clercs, 2006a.
- . *L'Encyclopédie du merveilleux, tome 3 : Des peuples de l'ombre*. Paris : Le pré aux clercs, 2006b.
- D'APREMONT, Anne-Laure. *Tradition nordique*. Puiseaux : Pardès, coll. B.A.-BA, 1999.
- . *Fées*. Puiseaux : Pardès, coll. B.A.-BA, 2001.
- DAY, David. *Tolkien : The Illustrated Encyclopaedia*. New York : Collier / Macmillan, 1992.
- DELMAT, Marie-Charlotte. *Sur la trace des fées*. Grenoble : Glénat, 2004.
- DUBOIS, Pierre. *La Grande encyclopédie des lutins*. Paris : Hoëbeke, 1992.
- . *La Grande encyclopédie des fées*. Paris : Hoëbeke, 1996.
- . *La Grande encyclopédie des elfes*. Paris : Hoëbeke, 2003.

- FROUD, Brian. *Lady Cottington's Fairy Album*. New York : Harry N. Abrams, 2002.
- GLOT, Claudine et Michel Le Bris. *Fées, elfes, dragons & autres créatures du royaume de féerie*. Paris : Hoëbeke et Centre Culturel Abbaye de Daoulas, 2002.
- HARF-LANCNER, Laurence. *Le monde des fées dans l'occident médiéval*. Paris : Hachette, 2003.
- JONES, Terry et Brian Froud. *La Bible des gnomes et farfadets...* Grenoble : Glénat, 1999.
- LE STUM, Philippe. *Fées, korrigans & autres créatures fantastiques de Bretagne*. Rennes : Ouest-France, 2001.
- LEVY, Joel et al. *Histoire naturelle du monde surnaturelle*. Paris : Éditions Hors collection, 2001.
- LOUIS, Michel. *La bête du Gévaudan*. Paris : Perrin, 2003.
- MARIGNY, Jean. *Sang pour sang, le réveil des vampires*. Paris : Gallimard, coll. Découvertes, 1993.
- MILLER, Elizabeth. *Dracula*. New York : Parkstone, 2000.
- MORENO, Horacio et Andrés J. P. Paez. *Les Vampires*. Barcelone : Circulo latino, 2002.
- MORVAN, Françoise. *Lutins et lutines*. Paris : E.J.L., 2002.
- MUCHEMBLED, Robert. *Diable!* Paris : Éditions du seuil, 2002.
- PAGE, Michael. *L'Encyclopédie des mondes qui n'existent pas*. Paris : Gallimard, 1987.
- PHILLPOTTS, Beatrice. *Le livre des fées*. Paris : Éditions Hors Collection, 2000.
- PINAULT, Lucie. *Sorcières, fées et gnomes*. Montréal : Quebecor, 2002.
- RIPERT, Pierre. *Dictionnaire du diable, des démons et sorciers*. Paris : Maxi-Livres, 2003.
- RUAUD, André-François. *Le dictionnaire féerique*. Montpellier : Oxymore, 2004.

Livres sur l'art

- ALTMEPPEN, Sonja (éd.). *HR Giger*. Cologne : Taschen, 2002.
- BILODEAU, Yves. *Production interactive pour l'installation dans un environnement sonore*. mémoire de maîtrise, UQAM, 1993.

- BRASEY, Édouard. *Les univers de Jules Verne*. Paris : Éditions du Chêne, 2005c.
- DEBORD, Guy. *La société du spectacle*. Paris : Gallimard, 1992.
- DRURY, Chris et Kay Syrad. *Silence art espace*. Paris : Catleya, 1998.
- GIGER, H. R. *www Giger com*. Cologne : Taschen, 2007.
- GROSENICK, Uta (éd.). *Women Artists : Femmes artistes du XX^e et du XXI^e siècle*. Cologne : Taschen, 2005.
- PHILIPPI, Simone (éd.). *L'art du 20^e siècle : Museum Ludwig Cologne*. Cologne : Taschen, 1996.
- RUSH, Michael. *Les nouveaux médias dans l'art*. Paris : Thames et Hudson, 2000.
- SORLIN, Pierre. *Esthétiques de l'audiovisuel*. Paris : Nathan, 1992.
- TIEMAN, Robert. *Les trésors de Disney*. Neuilly-sur-Seine : Michel Lafon, 2006.
- TODOROV, Tzvetan. *Introduction à la littérature fantastique*. Paris : Seuil, 1970.
- VALLAUD, Pierre (dir.). *Il était une fois Walt Disney : Aux sources de l'art des studios Disney*. Paris : Réunion des musées nationaux, 2006.

Romans

- ANFOSSO, Fabrice. *Le chemin des fées*. Aix-en-Provence : Nestiveqnen, 2005.
- BARRIE, James M. *Peter Pan*. Paris : Flammarion, 1982.
- BRADLEY, Marion Zimmer. *Les Dames du lac, tome 1*. Paris : Pygmalion / Gérard Watelet, 1986.
- . *La trahison des dieux*. Paris : Pygmalion / Gérard Watelet, 1987a.
- . *Les Dames du lac, tome 2 : Les brumes d'Avalon*. Paris : Pygmalion / Gérard Watelet, 1987b.
- . *La colline du dernier adieu*. Paris : Pygmalion / Gérard Watelet, 1994.
- . *Adagio pour une ombre*. Paris : Pygmalion / Gérard Watelet, 1995a.
- . *Les Dames du lac, tome 4 : La prêtresse d'Avalon*. Paris : Calmann-Lévy, 1995b.

- . *La princesse de la nuit*. Paris : Pygmalion / Gérard Watelet, 1996.
- . *Les Dames du lac, tome 3 : Le secret d'Avalon*. Paris : Fallois, 1997.
- BRASEY, Édouard. *Les loups de la pleine lune*. Paris : Le pré aux clercs, 2005b.
- DAHL, Roald. *Charlie et la chocolaterie*. Paris : Gallimard, 1967.
- EKMAN, Kerstin. *Les brigands de la forêt de Skule*. Arles : Actes sud, 1993.
- HOBB, Robin. *L'assassin royal, tome 1 : L'apprenti assassin*. Paris, J'ai lu, 1998.
- . *L'assassin royal, tome 2 : L'assassin du roi*. Paris, J'ai lu, 1999a.
- . *L'assassin royal, tome 3 : La nef du crépuscule*. Paris, J'ai lu, 1999b.
- . *L'assassin royal, tome 4 : Le poison de la vengeance*. Paris, J'ai lu, 2000a.
- . *L'assassin royal, tome 5 : La voie magique*. Paris, J'ai lu, 2000b.
- . *L'assassin royal, tome 6 : La reine solitaire*. Paris, J'ai lu, 2000c.
- . *Les aventuriers de la mer, tome 1 : Le vaisseau magique*. Paris, J'ai lu, 2001a.
- . *Les aventuriers de la mer, tome 2 : Le navire aux esclaves*. Paris, J'ai lu, 2001b.
- . *L'assassin royal, tome 7 : Le prophète blanc*. Paris, J'ai lu, 2003a.
- . *L'assassin royal, tome 8 : La secte maudite*. Paris, J'ai lu, 2003b.
- . *L'assassin royal, tome 9 : Les secrets de Castelcerf*. Paris, J'ai lu, 2003c.
- . *L'assassin royal, tome 10 : Serments et deuils*. Paris, J'ai lu, 2004.
- . *L'assassin royal, tome 11 : Le dragon des glaces*. Paris, J'ai lu, 2005a.
- . *L'assassin royal, tome 12 : L'homme noir*. Paris, J'ai lu, 2005b.
- IRVING, Washington. *Sleepy Hollow, la légende du Cavalier sans tête*. Paris : Mille et une nuits, 2000.
- KAY, Guy Gavriel. *Les lions d'Al-Rassan*. Beauport : Alire, 1999.
- . *Une chanson pour Arbonne*. Beauport : Alire, 2001.

———. *La mosaïque sarantine, tome 1 : Voile vers Sarance*. Lévis : Alire, 2002.

———. *Le dernier rayon du soleil*. Lévis : Alire, 2005.

KIPLING, Rudyard. *La marque de la Bête et autres nouvelles*. Paris : Mercure de France, 1901.

———. *Capitaines courageux*. Paris : Mercure de France, 1920.

———. *La lumière qui s'éteint*. Paris : Albin Michel, 1976.

———. *Le second livre de la jungle*. Paris : GF-Flammarion, 1994.

L'ISLE-ADAM, Villiers de. *Contes cruels*. Paris : 10/18, 1963.

LINDHOLM, Megan. *Ki et Vandien, tome 1 : Le vol des harpies*. Paris : J'ai lu, 2004.

LOEVENBRUCK, Henri. *La Moïra, tome 1 : La louve et l'enfant*. Paris : J'ai lu, 2000.

———. *La Moïra, tome 2 : La guerre des loups*. Paris : J'ai lu, 2001.

———. *La Moïra, tome 3 : La nuit de la louve*. Paris : J'ai lu, 2003.

PRATCHETT, Terry. *Les annales du Disque-Monde : La huitième couleur*. Paris, L'Atalante, 1996.

———. *Le grand livre des gnomes*. Paris : J'ai lu, 1997.

RICE, Anne. *Entretien avec un vampire*. Paris : Jean-Claude Lattès, 1978.

———. *Lestat le vampire*. Paris : Albin Michel, 1988.

———. *La reine des damnés*. Paris : Olivier Orban, 1990.

———. *Le sortilège de Babylone*. Paris : Robert Laffont, 1998.

———. *Merrick*. Paris : Plon, 2002.

———. *Le sang et l'or*. Paris : Plon, 2003.

———. *Le domaine Blackwood*. Paris : Plon, 2004.

ROBILLARD, Anne. *Les chevaliers d'émeraude, tome 1 : Le feu dans le ciel*. Boucherville : Éditions de Mortagne, 2004a.

- . *Les chevaliers d'émeraude, tome 2 : Les dragons de l'Empereur Noir*. Boucherville : Éditions de Mortagne, 2004b.
- . *Les chevaliers d'émeraude, tome 3 : Piège au royaume des ombres*. Boucherville : Éditions de Mortagne, 2004c.
- . *Les chevaliers d'émeraude, tome 4 : La princesse rebelle*. Boucherville : Éditions de Mortagne, 2005a.
- . *Les chevaliers d'émeraude, tome 5 : L'île des lézards*. Boucherville : Éditions de Mortagne, 2005b.
- . *Les chevaliers d'émeraude, tome 6 : Le journal d'Onyx*. Boucherville : Éditions de Mortagne, 2006a.
- . *Les chevaliers d'émeraude, tome 7 : L'enlèvement*. Boucherville : Éditions de Mortagne, 2006b.
- . *Les chevaliers d'émeraude, tome 8 : Les dieux déchus*. Boucherville : Éditions de Mortagne, 2006c.
- . *Les chevaliers d'émeraude, tome 9 : L'héritage de Danalieth*. Boucherville : Éditions de Mortagne, 2006d.
- . *A.N.G.E. Antichristus*. Montréal : Lanctôt, 2007a.
- . *A.N.G.E. Reptilis*. Montréal : Lanctôt, 2007b.
- ROWLING, J. K. *Harry Potter à l'école des sorciers*. Paris : Gallimard, 1998.
- . *Harry Potter et la chambre des secrets*. Paris : Gallimard, 1999a.
- . *Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban*. Paris : Gallimard, 1999b.
- . *Harry Potter et la coupe de feu*. Paris : Gallimard, 2001.
- . *Harry Potter et l'ordre du Phénix*. Paris : Gallimard, 2003.
- . *Harry Potter et le prince de sang-mêlé*. Paris : Gallimard, 2005.
- SUZUKI, Koji. *Ring*. Paris : Pocket, 2002a.
- . *Double hélice*. Paris : Pocket, 2002b.
- . *La boucle*. Paris : Pocket, 2002c.

———. *Ring zéro*. Paris : Pocket, 2003a.

———. *Dark Water*. Paris : Pocket, 2003b.

TOLKIEN, J. R. R. *Contes et légendes inachevés : Le Premier Âge*. Paris : Christian Bourgois, 1982a.

———. *Contes et légendes inachevés : Le Second Âge*. Paris : Christian Bourgois, 1982b.

———. *Contes et légendes inachevés : Le Troisième Âge*. Paris : Christian Bourgois, 1982c.

———. *Faërie*. Paris : Christian Bourgois, 1992.

VONARBURG, Élisabeth. *Tyranaël, tome 1 : Les rêves de la mer*. Beauport : Alire, 1996.

———. *Reine de mémoire, tome 1 : La maison de l'oubli*. Lévis : Alire, 2005a.

———. *Reine de mémoire, tome 2 : Le dragon de feu*. Lévis : Alire, 2005b.

———. *Reine de mémoire, tome 3 : Le dragon fou*. Lévis : Alire, 2006.

———. *Reine de mémoire, tome 5 : La maison d'Équité*. Lévis : Alire, 2007.

Livre sur la robotique

ALLEN, Tracy. *Applied Sensors*. États-Unis, s. d.

LINDSAY, Andy. *IR Remote for the Boe-Bot*. États-Unis, 2004

———. *Robotic with the Boe-Bot*. États-Unis, s. d.

———. *What's a microcontroller ?* États-Unis, s. d.